

U a GAMES

Știi ce se joacă

69.000 lei nr. 5/anul I/august-septembrie 2000

CU **2** CDuri
10 DEMOURI
3 VIDEOURI
39 PATCHURI



Add-ons pentru Unreal
și Rollercoaster Tycoon

Diablo 2

POSTER CADOU

Test intensiv: Vă oferim toate detaliile secrete ale jocului
Explicații pas cu pas: Cum vă dotați eroii

CU DEMO

Deus Ex

16 pagini cu tips
la **Diablo 2**

Palpitant ca X-Files: Test profesionist și tips

TOOLS PE CD

Graphic-Power pentru toți

Jocuri mai rapide: Capacități mai mari gratuit

2 CDuri cu demouri și videouri



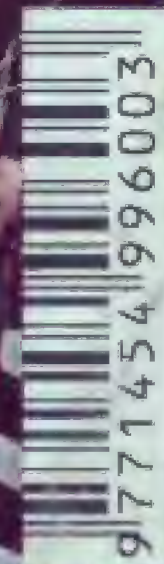
Add-ons și
patch Half-Life

Starlancer, Deus Ex,
Euro 2000, Flying Heroes,
Kiss: Psycho Circus, Messiah

VIDEOREPORTAJE EXCLUSIVE

Cele mai bune jocuri pe video:

- Z2 (exclusiv)
- Dark Reign 2
- Vampire
- Deus Ex
- Ground Control
- Heavy Metal
- F.A.K.K. 2



Tips & Tricks: Diablo 2, Deus Ex, Vampire, Dark Reign 2

RADIO



TRANSILVANIA



Un Radio Cât Toată Transilvania !

Sediu central: Oradea str. Republicii 28/A
Tel / Fax : 059-447149 , 447150
E-mail : rtoradea@rdsor.ro
CP 6 OP 10 - 3700

Diablomania: pro și contra



GEO CĂTUNEANU
Redactor-șef

Fraților, se întâmplă ceva ciudat. Serverele de jocuri de acțiune și strategii, care altădată gemeau de jucători, sunt din ce în ce mai goale. Pușcașii marini au atârnat lansatorul de rachete în cui, iar călugării Nali au abandonat cauza dreaptă pentru care luptau cu minigun-ul în mână. Pe coridoarele bazelor se așterne praful și pânze de păianjen încep să crească pe la colțuri. Câmpurile întinse ale Alur-ului nu mai colcăie de zerglingi însetați de sânge, iar dark templar-ii au dispărut ca prin minune. O atmosferă lugubră s-a instalat fără drept de apel pe majoritatea calculatoarelor, întinericul fiind la el acasă în camerele gamerilor. Nu se aude nici o mișcare, doar undeva, în fundal, se tânguie cineva rănit de moarte, sau poate torturat. O muzică sumbră amintind de catedrale gotice îți strecoară frigul până în măduva oaselor, deși suntem în plină vară. Toate aceste simptome nu pot avea decât o singură explicație: diablomania.

Așa este, se pare că Blizzard a făcut-o din nou (ca și Britney Spears) și ne-a dat de lucru pentru o bună bucată de vreme. Deși intervalele de timp între jocurile emise de această companie sunt imense (spre disperarea fanilor), atunci când, în sfârșit, ea scoate câte ceva pe piață, celelalte firme trebuie să privească și să ia aminte. Se pare că cei de la Havas au știut ce fac atunci când i-au achiziționat pe producătorii lui *Warcraft*, *Starcraft* și *Diablo*, deoarece recent apărutul

Diablo 2 a depășit milionul de copii vândute și nu dă nici un semn că s-ar opri aici. Oricum și orice ar zice cinicii sau scepticii, jocul este un succes și tinde să devină, dacă nu a devenit deja, un fenomen social. Cel puțin în rândul gamerilor. Având un grad ridicat de rejucabilitate, dat în primul rând de mulțimea de obiecte rare și unice aflate în joc, care stimulează masiv mania de colecționare, precum și de faptul că hărțile și inamicii sunt generați aleator la fiecare nou joc, putem spune că pentru o lungă perioadă de acum încolo el va reține atenția majorității cetățenilor cu drept de joc. Deja de pe acum discuțiile preferate la întâlnirile dintre gameri sunt ceva de genul: „Bey, să vezi ce l-am hăcuit pe Duriei cu paladinul meu de nivel 24, aveam 6 puncte la zeal și, combinat cu un might de 10, nici n-a știut ce l-a lovit, bașca am un claymore meseriaș imbuat de Charsi, cu veryfast attack și damage 16-52 plus 8-16 lightning attack, că mi-am păstrat questu până în actu 2” „Las' că nici eu n-am avut treabă cu necromantu' meu de nivel 32, sunt deja pe nightmare și când summonesc un golem de sânge sau unu de foc, nu mișcă nimeni în front, plus că am și un bonewand cu +3 la golem mastery. Mai bine zi ce rare items ai mai găsit, că poate punem de-un schimb...”

Ca și cum partea de explorare a universului întunecat al jocului, de urmărire a firului epic - strălucit punctat de filmele dintre capitole - și de rezolvare a questurilor, pe lângă neobosită îmbunătățire a personajului și căutare a celor mai cool artefacte n-ar fi fost de-ajuns, un cuvânt greu de spus îl are și partea interactivă. Adică, mai pe românește, multiplayeru'. Battle.net-ul game de meseriași care alcătuiesc echipe cât mai echilibrate, încercând să curețe iadul de

monștri pe cele mai grele nivele de dificultate, cursa pentru cel mai puternic personaj este în plină desfășurare și au loc chiar concursuri de modă, câștigate de cele mai arătoase armuri și arme, fiecare set fiind reprezentat diferit pe modelul personajului. Nu lipsesc, bineînțeles, PlayerKiller-ii, asasinii de jucători care s-au ivit pe servere încă de pe vremea primului *Diablo*. Peste noapte, au apărut și apar în continuare și servere neoficiale de *Diablo 2*, însăilate de și pentru cei ce nu au binevoit (sau nu și-au permis financiar) să achiziționeze copii legale ale jocului. Oricum, aceștia din urmă pierd, deoarece din cauza lipsei unui cod valid nu pot fi prezenți acolo unde se desfășoară adevărata acțiune și unde caracterele nu pot fi pompate cu trainerele sau hack-uite, adică pe Battle.net.

Jocul are și părțile lui slabe. Rezoluția limitată la 640x480, repetitivitatea care poate interveni la un moment dat, sistemul cludat de salvare a personajului, care nu permite salvarea decât cu condiția de a ieși din jocul curent, faptul că nu este suficient de lung pentru apetitul fanilor cărora li s-au lungit urechile de atâta așteptare, toate acestea sunt câteva dintre ele. Cea mai importantă, însă, este adicivitatea necontrolată pe care o poate produce, creând dependență mai ceva ca un drog rafinat și văduvind de jucători celelalte jocuri care au apărut în această perioadă și multe din favoritele ceva mai vechi. Asta însă nu este o parte slabă, ci dimpotrivă, un atribut al învingătorilor, și orice ar spune gurile rele, *Diablo 2* rămâne unul din cel mai serloși candidați la titlul de „jocul anului”. Deocamdată, vă dorim succes și "you must hurry, because *Diablo* nears his goal"!



CUPRINS

■ RED ALERT 2

Vechi și totuși nou: C&C se prezintă la start cu idei proaspete

Pagina **46**

■ DIABLO 2

După o întârziere de peste un an, a trebuit să analizăm cu multă atenție acest RPG. Toate detaliile referitoare la hitul acestei veri acesteia le puteți citi la pagina 52.

Pagina **88**

PC Games

Service

- 150 Indicații CD-ROM
- 6 Cuprins CD-ROM
- 210 Ultima Pagină
- 3 Editorial
- 200 Ghidul cumpărătorului
- 6 Impressum
- 205 Poșta redacției
- 7 Echipa PC Games
- 86 Cum punctăm
- 208 Calculatoare și internet românesc (II)
- 10 Proiect - Fun Labs: Daemons

Actualități

- 12 Aventură
- 14 Action
- 27 Hardware
- 24 Simulații
- 30 Topul cititorilor
- 18 Strategie
- 31 Lista de așteptare

Magazin

- 128 Feedback:
Need for Speed: Porsche
- 32 Starurile fotbalului acuză
- 34 Half-Life 1.1

135 Jurnalul lui Steve Jackson, partea 32

132 Softwin: AVX

Avanpremieră

- 44 Age of Empires 2 add-on ..Strategie
- ▶ 72 AquaAction
- 64 ArcanumRPG
- ▶ 38 Black&WhiteStrategie
- 61 CleopatraStrategie
- 85 Colin McRae Rally 2.0Curse
- ▶ 46 C&C: Red Alert 2Strategie
- 78 ConquestStrategie
- 74 CulturesStrategie
- 53 Empire of AntsStrategie
- ▶ 70 Escape from Monkey IslandAdventure
- 58 Evil IslandsStrategie
- 52 F1 ManagerStrategie
- 59 GorasulAventură
- ▶ 82 Heavy Metal F.A.K.K. 2Action
- 84 HitmanAction
- 65 Icewind DaleAventură
- 54 Kiss: Psycho CircusAction
- 80 Project IGIAction
- 68 StartopiaStrategie
- 76 Sudden StrikeStrategie
- 60 The Blair-Witch-Trilogy ...Aventură
- 66 The SimsStrategie
- 43 The Settlers 4Strategie
- 56 UnbornStrategie
- 62 WigglesStrategie
- 48 Z2Strategie

■ MOTOCROSS MADNESS 2

Salturi mari, cascadorii excelente. Motocross Madness 2 demonstrează din nou cât de palpitant poate fi un simulator.

Pagina **110**

Test

- 118 Dark Reign 2Strategie
- 122 Dark Reign 2 vs.
Ground ControlÎn comparație
- ▶ 112 Deus ExAction
- ▶ 88 Diablo 2Aventura
- 124 Dino CrisisAction
- ▶ 98 Grand Prix 3Curse
- 120 Ground ControlStrategie
- 127 Klingon AcademySimulator spațial
- 116 Motocross Madness 2Curse
- 125 Roland Garros 2000Sport
- 106 Vampire: The Masquerade ...Aventura
- 126 WarlordsRTS

Hardware

- 143 AMD AthlonTest
- 148 Nvidia GeForce2 MX ...Avanpremieră
- 147 Plăci graficeTest
Leadtek WinFast GeForce2
Erazor X PCI
- 145 Intel Celeron 2Test
- 142 Intel815 SolanoAvanpremieră
- 140 DifuzoareTest
VideoLogic Sirocco Crossfire
Altec Lansing ACS56
InterAct SL-8200 Centauri
- 146 STM Kyro 3DAvanpremieră

- 141 Game controllerTest
Genius MaxFighter F-33D
Saitek GM 2
Gravis Xterminator DC
- 136 Tuning Graphic cardsPractică

Tips & Tricks

- 197 Actua Soccer 3Cheats
- 198 Anstoss 3Shorttip
- 197 Army Men: Air TacticsCheats
- 196 Army Men: World WarCheats
- 198 C&C 3: FirestormShorttip
- 187 DaikatanaSoluții generale
- 196 DaikatanaCheats
- 185 Dark Reign 2Soluții generale
- 171 Deus ExSoluții generale
- 155 Diablo 2Soluții complete
- 195 Euro 2000Shorttip
- 198 Flying HeroesCheats
- 191 Ground ControlSoluții generale
- 175 MDK 2Soluții complete
- 197 MDK 2Cheats
- 198 Metal FatigueShorttip
- 198 Microsoft Baseball 2001 ...Shorttip
- 198 Motocross Madness 2Shorttip
- 198 Need for Speed 5Shorttip
- 196 Septerra CoreCheats
- 196 Star Trek: ArmadaShorttip
- 197 Sudden StrikeShorttip
- 198 Tachyon: The FringeCheats
- 198 The SimsShorttip
- 181 Vampire:
The MasqueradeSoluții generale
- 195 Vampire: The Masquerade ..Cheats

Pagina 106



■ VAMPIRE: THE MASQUERADE

Sânge, raze de soare și usturoi. Trei termeni care trezesc din amorteala oricui vampir. Am verificat pentru dvs. dacă și jucătorii vor reacționa la acestea.

■ GRAND PRIX 3

Va ajunge și partea a III-a a simulatorului lui Geoff Crammond în pool position? Testul nostru vă răspunde amănunțit.

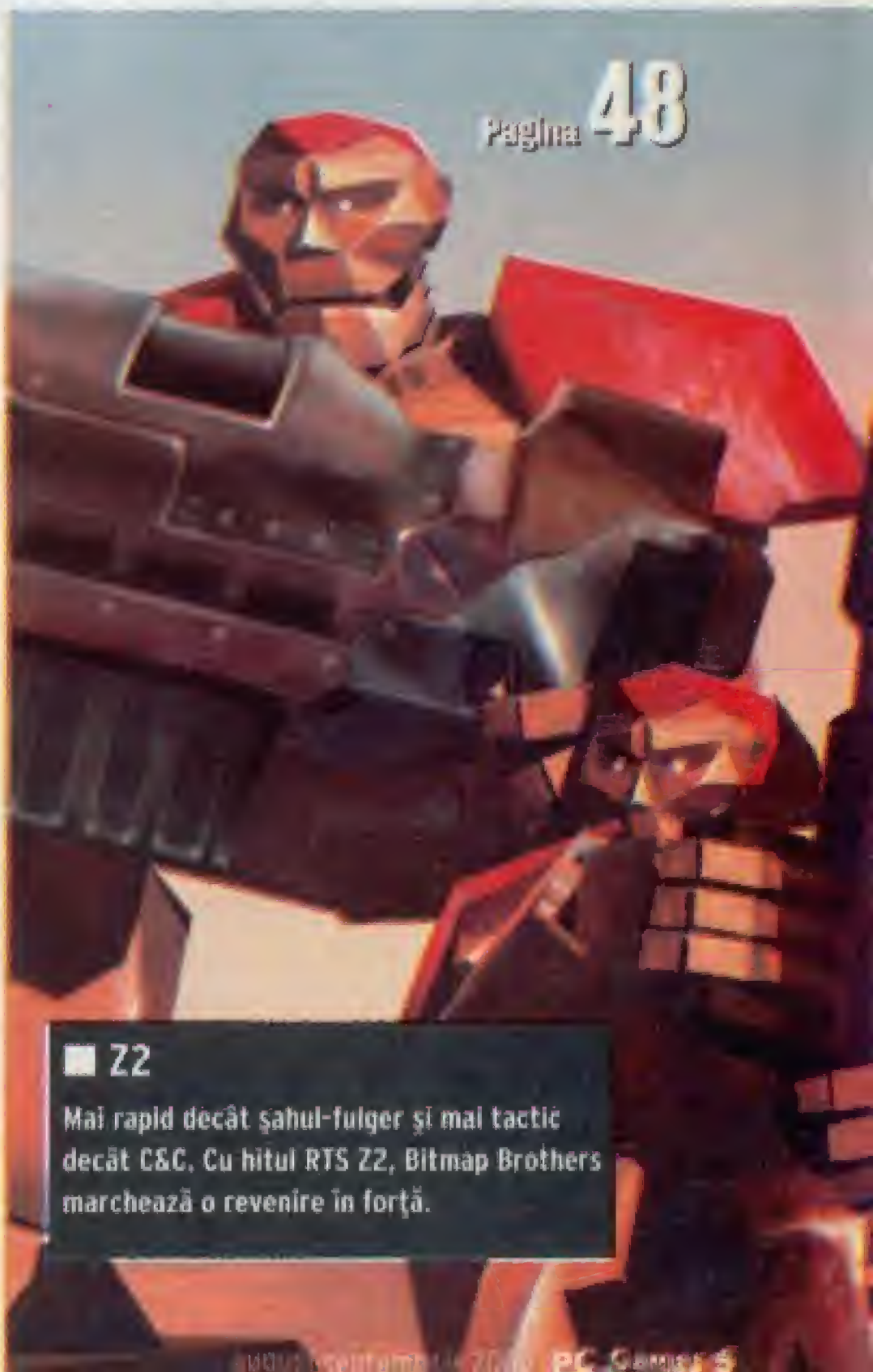
Pagina 98



Pagina 48

■ Z2

Mai rapid decât șahul-fulger și mai tactic decât C&C. Cu hitul RTS Z2, Bitmap Brothers marchează o revenire în forță.



CUPRINS CD-ROM

■ HALO

Prezentarea combinației de la E3 vă arată cum va fi gameplay-ul în jocul finalizat.

■ DEUS EX

Cu demo-ul jucabil puteți afla de ce legenda designerilor Warren Spector și-a depășit din nou propriile performanțe.

■ STARLANCER

Luna trecută a fost încoronat ca highlight, acum urmează demo-ul jucabil. Faceți o călătorie de probă cu cea mai nouă capodoperă a lui Erin Roberts!

PC Games

Indicații CD-Rom la pagina 150

Demo-uri CD 1

Deus Ex
3D-Action,
Eidos

Starlancer
Microsoft,
Space-Action

Roland Garros 2000
Sport,
Cryo Interactive

Demo-uri CD 2

Euro 2000
Sport,
Electronic Arts

Flying Heroes
3D-Action,
Take 2 Interactive

Messiah
Action,
Virgin Interactive

Cannonsmash
Sport,
Kanna Yoshihiro

Kiss Psycho Circus
3D-Action,
Third Law Interactive

Vampire
Action RPG,
Nihilistic Software

Videoreportaje CD 2

Actualități:
Heavy Metal F.A.K.K.2
KISS: Psycho Circus
Tropico
Rune
Blair Witch Project

Avanpremieră:
Z2
Evil Islands
Dungeon Siege

Review:
Deus Ex
Ground Control
Dark Reign 2
Vampire: The Masquerade

Tools CD 1

Acrobat 4.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Counter-Strike v6.5
Half-Life: Matrix
Unreal Tournament Maps + Mods
Rollercoaster Tycoon Add-Ons
Anno 1602 - scenariu

Bugfixes CD 1

Command & Conquer 3: Tiberian Sun v2.03
Diablo 1 v1.08
Half-Life: Opposing Force v1.1.0.0
Messiah v2.0
Soldier of Fortune v1.05 von v1.03
Unreal Tournament v420 (d)
Sim Theme Park v2.0

Hardware CD 1

All AGP-Driver 1.65e
All IDE 3.56
AMD750 AGP Driver v4.61
Asus Smartdoctor V6x00
Asus Win9x Serie Detonator 5.16
Creative Fast Trax
Detonator Coolbits
Diamond Viper II 95101
DirectX Kontroll Panel
DVD Genie 3.50
Elsa Gladac 5.22
Guillemot 3D Prophet 5.22
i820
Matrox 6.00.010 Beta
Matrox Tuning Tool 120b
PCIList 2.10
PowerStrip 2.69
Rage Fury Maxx
S3 Tweak Tool 109a
TV Tool
VIA AGP Driver 4.03
Village Mark
VS 5500 driver 1.00.01
3Dfx Voodoo4 5 Overclocking

IMPRESSUM

PC Games România

Redacția:

George Cătuneanu
Cornellu Dan
Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Coroianu
Dana Crăciunescu
Robert Mark Ferenczi

Public relations:

Șerban Laza
CD Rom:

Kramer Zoltan
Colaboratori:

Simona Iacob
Rodica Zincă
Ionuț Ghionea

Producție:

Dorin Onica

Publicitate:

sc Amalia Internațional
Tel/Fax: 059-411154

Tipar:

sc Crispapier
sc Infopress

Serviciu abonamente și comenzi:

Paul Mork

tel: 059-479661

Vânzări directe:

Sorin Puștea tel: 092-450577

Marius Chirică tel: 059-479661

Distribuție-București:

sc Alcoris srl

Tel. 01-6104494, 092-311271

Contabilitate:

Roxana Popovici

Director Financiar:

Cristina Paap

Adresa redacției:

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

redactie@pcgames.ro

ISSN: 1454-8964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Adresa redacției

COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049-911-2872-150

Conducere:

Christian Goltzenpath (președinte),

Roland Arzberger, Oliver Menne

Redacția Germania:

Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt,
Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner,
Daniel Kreiss

Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl, sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei. Modelul de copertă cu două CD-uri încorporate este produs Computec Media cu protecție internațională.

PC-Games team intern

Să încercăm să ne cunoaștem mai bine

PC Games

ROMÂNIA



Dana Crăciunescu

Tehnoredactor
apetitul pentru muncă și centura de aikido vor cântări greu în obținerea cetățeniei japoneze.



Geo Cătuneanu

Redactor-șef
coboară, ne vorbește puțin, apoi urcă la loc în hiperspațiu.



Corneliu Dan

Redactor
Nietzsche l-a văzut la treabă, după care a elaborat teoria supraomului.



Andrei Ritok

Redactor
de când hoții i-au luat bicicleta, e prins într-o campanie pentru susținerea candidaturii lui Vlad Tepeș la președinție.



Șerban Laza

Public Relations
Într-o singură poștă a redacției reușește să răspundă aceleași întrebări de un număr nelimitat de ori, fără să se plictisească.



Ferenczi Mark

Tehnoredactor
nu poate fi oprit din tehnoredactare nici cu cămașa de forță.



Ciprian Coroianu

Redactor
ne zâmbește irezistibil, apoi ne încredințează misiuni imposibile.



Ionuț Ghionea

Corespondent
scrie despre români și Internet. Ambele subiecte sunt inepuizabile.

Strategie



Peter Kusenberg

Redactor
Încă se ceartă cu fiica sa, în legătură cu destinația concediului.

Strategie



Petra Maueröder

Redactor-șef
din păcate, a pariat pe Anglia la Europene.

Simulatoare



Sascha Gliss

Redactor
până ce își va cumpăra o mașină nouă, va circula cu autobuzul și cu trenul.

Action



Andreas Sauerland

Redactor
se enervează pentru festivalurile de vară pierdute.

Aventura



Daniel Ch. Kreiss

Redactor
Venează Bundesliga pentru rezultatele impresionante de la Euro 2000.

Simulatoare



Harald Wagner

Redactor
este optimist și se bucură de C&C: Red Alert 2.

Tips & Tricks



Florian Weidhase

Redactor-șef T&T
și-a dat seama că chelia îi dă mult de lucru.

Hardware



Thilo Bayer

Redactor-șef hardware
datorită temperaturilor tropicale, vrea să se lanseze în afaceri cu ventilatoare.

Hardware



Armin Lenz

Redactor Hardware
a comandat un automat de snacks-uri pentru munca din week-end

Tehnică



Bernd Holtmann

Redactor hardware
îl înlocuiește pe Krstoffler în laboratorul de testare.

CD-ROM



Jürgen Melzer

Redactor-șef CD-ROM
se bucură deja de pe acum de zilele mai răcoase ale toamnei.

Sport



Florian Stangl

Redactor-șef
dacă ar avea un milion de mărci, le-ar investi pe mașinile sale din garaj.

PC Games Germania

SPLENDOARE DE PIXELI

Cultures

■ PRODUCĂTOR Funatics ■ DISTRIBUITOR THQ

Această imagine provine din Mülheim an der Ruhr și nu de la Blue Byte, chiar dacă așa pare la prima vedere. La *Cultures* lucrează echipa Funatics ale cărei trei capete Thomas Häuser, Thomas Friedmann și Thorsten Knop au meșterit în trecut la Blue Byte. Lumea extrem de detaliată a jocului se poate doar intui pe baza acestei imagini, căci harta întregă este de aproximativ nouă ori mai mare decât acest cadru. Ceea ce face *Cultures* atât de interesant veți afla în numărul următor al revistei.



SPLENDOARE DE PIXELI



Un înger al luminii în Gothic Chapel

FunLabs are în lucru un proiect original de joc "multiplayer only" - numit Daemons

FACTS

Despre ce este vorba?
Pe data de 28 iunie, la New York, în cadrul PC Expo, NVIDIA a prezentat noua placa grafică GeForce 2 MX, folosind unul din demo-urile tehnologice realizate de Fun Labs. Demo-ul numit *Gothic Chapel* a rulat fără probleme, prezentând din plin capacitățile noului produs. Acest demo se află în prezent pe site-ul NVIDIA, la adresa: www.nvidia.com, având 13Mb. Noul engine creat de FunLabs suportă numai plăci video T&L (Transform & Lighting - implementarea funcțiilor hardware de transformare și iluminare direct pe placa grafică), DirectX 8 și rulează atât pe PC, cât și pe platformele X-Box.

Ce vom vedea după download?

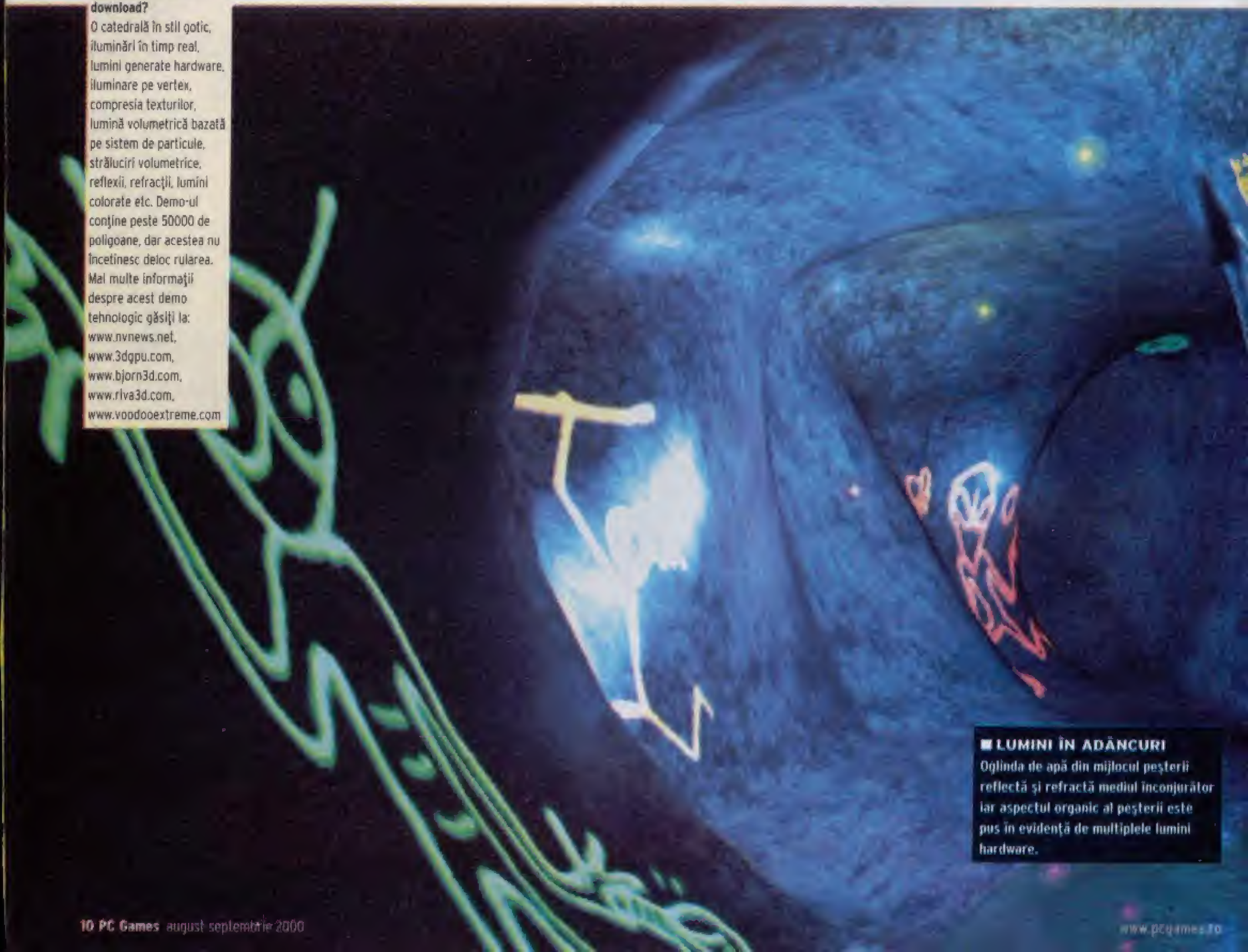
O catedrală în stil gotic, iluminări în timp real, lumini generate hardware, iluminare pe vertex, compresia texturilor, lumină volumetrică bazată pe sistem de particule, străluciri volumetrice, reflexii, refracții, lumini colorate etc. Demo-ul conține peste 50000 de poligoane, dar acestea nu încetinesc deloc rularea. Mai multe informații despre acest demo tehnologic găsiți la: www.nvnews.net, www.3dgpu.com, www.bjorn3d.com, www.riva3d.com, www.voodooextreme.com

Bazat pe engine-ul realizat de Fun Labs se dezvoltă în prezent jocul Daemons. Acesta va aduce o mulțime de elemente noi și promite foarte mult, atât ca idee, dar și ca realizare tehnică. PC Games vă prezintă ultimele noutăți aflate prin amabilitatea domnului Adrian Filipini, proiect manager în cadrul firmei.

Conceptul: În spatele acestui 3D shooter, gândit în special pentru multiplayer, stă o idee cât se poate de simplă: jucatorul va conduce un demon care luptă pentru a ajunge la gradul suprem, Dark Lord. Personajul devine mai puternic și avansează în grad pe parcursul jocului, aceasta bazându-se și pe stilul de joc. Astfel, cu cât jucătorului îi crește experiența de joc se dezvoltă la rândul lor puterea armelor, abilitățile personajului și nivelul energetic (folosită pentru



PERSPECTIVĂ DINAMICĂ Aici se poate observa efectul de lumină volumetrică, iluminarea hardware și efectul de refracție al îngerului (stânga sus).



■ LUMINI ÎN ADÂNCURI

Oglinda de apă din mijlocul peșterii reflectă și refractă mediul înconjurător iar aspectul organic al peșterii este pus în evidență de multiplele lumini hardware.

muniție și/sau armură). Din câte am înțeles, fiecare personaj va deveni unic, în funcție de personalitatea și stilul jucătorului. Cu alte cuvinte: Can you handle it?

Demonii: Prin natura lor, aceștia sunt creaturi războinice, dornice de putere și faimă. În joc vor exista mai multe tipuri de demoni, diferența între ei constând în principal într-o abilitate unică (skill), care îi conferă un anumit avantaj la un moment dat. De aceea, alegerea la început a demonului este foarte importantă și va influența în mod categoric stilul de joc. Abilitățile speciale se impart în trei tipuri principale: Offensive, Defensive și Indirect.

Armele: Demonii pot converti energia în materie. La început, demonul are acces doar la trei arme. Pe măsura avansării în grad și câștigând experiență, veți avea acces la arme noi. Toate armele folosesc energia, atât pentru obținerea muniției, cât și pentru creșterea puterii de foc. Puterea de foc mai depinde și de modul în care este folosită arma. Veți folosi aruncătoare de flăcări, de discuri, de cule înroșite în foc, de trăsnete. Nu s-a hotărât încă numărul armelor care vor exista în joc.

Energia: Mai bine spus, Dark Energy. Aceasta este prezentă în lumea demonilor și se găsește sub diferite forme, precum: un izvor într-o peșteră, o oglindă, cristale, fluxuri energetice, totemuri, sanctuare, etc. Atingerea acestora restaurează energia vitală și armura. Dar, cum energia poate fi convertită și în muniție, apare desigur dilema: apărare sau atac? Sursele de energie sunt diferențiate, atât ca aspect cât și ca valoare de transfer.

Stilul de joc: Jocul va fi gândit în special pentru multiplayer. Din acest motiv, în prezent se lucrează la modul Deathmatch. Odată terminat acesta, vor fi create și alte stiluri precum: Capture the Soul, Diabolique etc. După fiecare mod de joc creat se va face o testare pentru a verifica dacă totul funcționează așa cum a fost gândit și dacă jocul este echilibrat. Un daemon își poate crește puterea prin avansare în grad (mai multe frag-uri, mai multe puncte de experiență, acces la arme mai noi și mai puternice). Folosind timp îndelungat aceeași armă, demonul devine expert, iar puterea de foc a acesteia va crește. La fel, cu cât abilitatea



ÎNGERUL, "îmbrăcat" într-un efect de reflexie care permite observarea vitraliului frontal.

specială este folosită mai des, cu atât raza sa de acțiune și puterea vor crește. Jocul se va desfășura prin castele medievale, catedrale, catacombe, peșteri, temnițe, toate cu un puternic "feeling" gotic. Veți întâlni uși și trape secrete, lifturi, platforme mobile, scări, geamuri cu vitralii, statui, lumini colorate și umbre în timp real. Sunetul va fi pe măsura graficii și Ideii, cuprinzând țipete, huruit de lanțuri, lovituri de ciocan, șuierul vântului prin holuri întunecoase etc.

Tehnologia: Engine-ul Jocului va suporta un mediu înconjurător interactiv, parțial destructibil, și folosește lumini, sunet și muzică 3D, efecte speciale (fum, foc, oglinzi, lavă, morphing, etc.), toate excelent realizate.

Trebuie subliniat faptul că acest engine a fost integral dezvoltat de Fun Labs. Se pare că firmele românești vor avea foarte curând un cuvânt greu de spus pe piața software mondială, iar produsele pe care scrie "Made In Romania" se vor găsi pe rafturile magazinelor din întreaga lume.

a consemnat Ciprian Coroianu



LUMINĂ VOLUMETRICĂ Exemplu de lumină volumetrică realizată în două variante: statică (vitraliile laterale) și dinamică (vitraliul frontal) prin suprapunere de poligoane

PE ȘLEAU



Totu-i

rotund

Florian Stangl

Producătorii de console au descoperit și atracția formelor geometrice diferite de cele cu muchii drepte. Pe când prima consolă rotundă?

De regulă, cutiile noastre de jocuri stau vertical sub masă și sunt umplute cu componente colțuroase, ca unitatea CD sau placa grafică. Pentru amatorii consolelor încep în curând vremuri neobișnuite, deoarece producătorii au descoperit satisfacția oferită de formele geometrice rotunjite. Începătorul branșei, Microsoft, a copleșit designerii cu un prototip în formă de X al promițătorului Xbox, iar veteranul Nintendo și-a rebotezat consola din inițialul Dolphin în StarCube. Și oare cum arată chestiunea? În formă stelată? Puțin

Xbox și StarCube: oare mai sunt la modă unghiurile drepte?

probabil, căci asemănarea cu Xbox-ul ar fi prea mare. Prin urmare, un cub. Nu,

căci atunci ar arăta ca un mic PC. Deci un amestec? Asemănător cubului diabolic din filmul Hellraiser, cu vârfuri și cu țepi? Oricum, nu contează. La noi în redacție se încearcă oferirea distincției de marcă înregistrată onorabilului nostru coleg Kreiss. Altfel, producătorul de console Sega ar putea să vină la un moment dat cu ideea de a boteza urmașul lui Dreamcast cu frumosul nume de DanielKreiss. Sau poate vreo revistă concurentă s-ar putea intitula GameKreiss.

Tomb Raider 5

Revine în fiecare an: Lara Croft continuă aventura



CĂLĂTORIE ÎN TIMP Din imaginile versiunii PlayStation se poate constata că tehnica rămâne aceeași.



FOC DUBLU La acest principiu de succes nu se va schimba nimic.

Până la mijlocul anului, firma distribuitor Eidos a respins toate zvonurile privind publicarea unui nou episod din seria de succes. Din iulie, s-a stabilit că fanii se vor putea bucura de *The*

Tomb Raider Chronicles. Este vorba de un ansamblu de aventuri palpitante, pe care Lara le-a trăit în anii trecuți. Fanii care au parcurs de-a fir a păr toate episoadele ar putea fi interesați de scene până la ora actuală necunoscute, din viața turbulentă a frumoasei de profesie arheolog.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Core Design
■ DISTRIBUITOR Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000



■ LA 17 ANI OMUL MAI VISEAZĂ Lucy Clarkson lucrează ca manechin, prezentând slipuri de baie și lenjerie intimă. Acum se angajează pentru cea mai nouă aventură a Larei.

Moștenitori ai druizilor

În rolul unui detectiv, dezlegați enigma din jurul unui ordin misterios



LINIȘTE APARENTĂ Detectivul Halligan interoghează un om zgârcit cu vorba, care pescuiește într-un port.

O serie de crime înspăimântă orașul, iar dvs. porniți în căutarea făptașilor. Indiciile vă conduc pe urmele unui ordin de druizi, care fac sacrificii umane pentru a invoca puteri satanice. Alături de o lăstăuță însoțitoare, dr. Turner, călătoriți prin timp și trăiți aventuri în care trebuie să luptați pentru supraviețuire. În peste 50' de peisaje, traversați peste 300 de scene de joc, a căror tentație este sporită de dialogurile nelineare și animații realiste.

■ GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR House of Tales
■ DISTRIBUȚIE CDV
■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000

Halo

Exploziile de bucurie sunt permise: Halo apare pentru PC

Microsoft a confirmat oficial că va exista o versiune PC a lui Halo. După ce firma producătoare a fost preluată de Microsoft, au circulat zvonuri că spectaculosul shooter va fi realizat în exclusivitate pentru consola Xbox a lui Microsoft. Fanii se pot bucura de misiuni în care figurile și obiectele peisajelor par atât de naturale cum nu s-a mai văzut în nici un alt joc PC. Bungie a anunțat că se lucrează cu aceeași tehnică la încă un titlu de acțiune. *Fantasy Siege* utilizează o grafică detaliată pentru a reda o lume plină de creaturi fabuloase.



DEZNODĂMÂNT Savurați lupte într-o lume minunată SF.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Bungie
■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

Resident Evil 3

Nemorții își fac pentru a treia oară de cap

După ce a supraviețuit încercărilor din partea a doua, acum o așteaptă altele și mai mari. Jill Valentine luptă împotriva unor creaturi ale concernului lipsit de scrupule Umbrella Corporation. Pentru aceasta, eroina își pune masiv capul la bătaie, utilizând și un arsenal impresionant de arme. *Resident Evil 3* a fost deja publicat ca joc PlayStation și a fascinat publicul și presa de specialitate deopotrivă. Zombie sunt mai respingători, mai înfiorători și mai numeroși decât în cei doi predecesori ai jocului. Răspunzătoare pentru acestea este o tehnică nouă, care redă animațiile mai credibil decât în cele două prime părți. Story-ul impresionant va fascina cu siguranță fanii jocurilor de groază a la *Nocturne*.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Capcom
■ DISTRIBUITOR Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000



INFERNO Zombie nu sunt singurii adversari, diversitatea este asigurată și de nenumăratele mistere și situații-limită.

Konung

Filozofând cu securea de luptă

Producătorii finlandezi de la Loop au prezentat cu *Konung* un amestec incitant de RPG și RTS. Într-o lume fantastică, marcată în primul rând de vechile mituri scandinave, trei popoare mânătoare ale sabiei se luptă pentru supremație. Jucătorul trebuie să se alăture uneia dintre partide și îndeplinește peste 60 de misiuni, împreună cu până la nouă însoțitori.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Infinite Loop
■ DISTRIBUITOR încă necunoscut
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



FABULOS Konung combină elementele RPG cu RTS.

DS9 The Fallen

Acțiune 3D pentru fanii vehiculelor spațiale

Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen promite o sărbătoare pentru prietenii shooterelor. În rolul col. Worf, maj. Kira sau cpt. Sisko, veți lupta prin 30 de nivele împotriva a 25 de popoare extraterestre necunoscute. Mai bine de zece tipuri de arme și o versiune îmbunătățită a engine-ului Unreal Tournament promit un foc de artificii extraordinar al efectelor, încântând cu siguranță nu doar fanii serialului.

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR The Collective
■ DISTRIBUITOR SSI
■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000



ETALAN DE EFECTE Grafica se bazează pe tehnica Unreal Tournament.

Hot & Cold

Barometrul nostru vă arată noutățile, tendurile și zvonurile care încălzesc momentan atmosfera în domeniul jocurilor.

■ ÎNCASĂRI

Până la mijlocul lunii iulie au fost vândute pe plan mondial peste un milion de exemplare ale lui *Diablo 2*. Numai în Germania au fost vândute peste 200.000 de exemplare, jocul obținând astfel distincția de platină.

■ FIERBINȚI

În timpul curselor, la 360 km/h cauciucurile din *Grand Prix 3* se încălzesc.

■ DECLARAȚIE DE RĂZBOI

Studioul de producători Team 17 a anunțat două titluri ale seriei sale *Worms*. *Worm Blast* este gândit pentru jucătorii on line. În *Worms 3D*, noștra campanie de stărpit viermii va fi redată într-o grafică up-to-date.

■ ROCK 'N' ROLL

Ego-shooter-ul *Kiss: Psycho Circus* vine și într-o ediție specială pentru fani. Pe lângă joc, cutia conține, printre altele, un poster Kiss, cu autografele originale ale membrilor formației.

■ ÎN HIBERNARE

RTS-ul *Empire Ants* a fost amânat pe sfârșitul lui august, întrucât, la recomandarea lui PC Games, Havas Interactive vrea să-l prelucreze complet și să adapteze mult prea ridicatul grad de dificultate.

100°C
FIERBINT

CALD

RĂCOROS

0°C
RECE

PE ȘLEAU



Listă completă

Florian Stangl

CeBIT Home a fost anulat. Definitiv. Păcat, pentru că astfel vom pierde multe. Mai există oare speranțe pentru 2001?

D Prin urmare, CeBIT Home a fost anulat. E cu adevărat păcat. Închipuiți-vă câte pierdeți din acest motiv: Electronic Arts prezintă *Bundesliga Stars 2001* cu panglici negre pe ochii jucătorilor. Doar Lotthar Mathäus arată ca în realitate, el având o înțelegere profitabilă cu EA. Infogrames revoluționează lumea Jocurilor cu *Big Brother 2* - în locul unei ciorbe reîncălzite ca *Pac Man*, vine de data aceasta cu o variantă *Tetris*. Havas prezintă în secret primele imagini din *Diablo 3* și obligă vizitatorii să semneze un contract prin care se obligă să nu dezvăluie ceea ce văd. Iar Ernst August urinează pe standul Microsoft la care Bill Gates cumpără întregul târg din Leipzig.

Stimați producători, nu ne dați în judecată, e doar o glumă. Pe bune.

OK, recunosc că nu e chiar așa. Dragii noștri producători, vă rog să nu ne dați în judecată, a fost doar o glumă! Totuși, stimați cititori, prin anularea expoziției veți pierde câte ceva. Ar fi fost unica șansă de a vedea cu adevărat noutăți pe viu sau chiar de a juca o mostră dintr-un joc. Nu din rea-voință își contramandea producătorii participarea. Costurile mari pentru standuri și amplasarea inconvenabilă pentru unii a expoziției, la Leipzig, face ca afacerea să devină nerentabilă pentru mulți producători. Să fie acesta oare sfârșitul unei expoziții de jocuri germane cu participarea publicului? Să sperăm că nu. Poate că uniunea producătorilor de jocuri va găsi o soluție care să-i mulțumească pe toți.



■ SCHIMB DE DIRECȚIE
Oare hitul de acțiune nu va mai rula decât pe Xbox, în urma vânzării lui Bungie spre Microsoft?

Nici un Halo?

Viitorul versiunii PC este nesigur

Știrea a lovit ca o bombă: Bungie Software, producătorul lui *Halo*, a fost cumpărat de Microsoft. Ce se va întâmpla acum cu purtătorul speranțelor de acțiune? Zvonuri sunt multe. Printre altele, se zice că *Halo* s-ar realiza doar pentru Xbox și că producția versiunii PC ar fi oprită. Potrivit unei scrisori deschise, publicate de Bungie pe Internet, toate posibilitățile sunt deschise. Rămân deschise și speculațiile potrivit cărora dezvoltarea jocului va continua oricum, fie că va rula pe PC, PlayStation 2 sau pe Xbox.

- GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Bungie
- DISTRIBUITOR Microsoft
- TERMEN DE APARIȚIE Necunoscut încă



ȘI CE VA FI MAI DEPARTE? Viitorul lui Halo stă scris în stele.

Doom german

Atenție, pericol de scandal. Vom vâna monștri în domul din Köln?

Se pare că momentan cele mai obscure idei vin din Olanda: după serialul *Big Brother*, urmează acum *Deutschland Doom*, un shooter 3D, în care vânați extraterestri. Acest fapt nu ar fi, în sine, impresionant, dacă nu ar exista scenele. Căci vânătoarea de monștri se desfășoară în culise autentice germane, asemenea exemplului olandez *AmsterdooM*. Până la ora actuală se știe de Domul din Köln, grădina de vară din München și - spectaculos - Reichstagul din Berlin.

- GEN Acțiune
- PRODUCĂTOR Davltex
- DISTRIBUITOR Koch Media
- TERMEN DE APARIȚIE august 2000



TURISM ȘI MONȘTRI Extraterestri în Germania. Catedralele, aeroporturile și parlamentele sunt scene ale vânătorilor de extraterestri.

Batman

Dezamăgitor: un Batmobil cu pistoane

O adaptare a celui mai cool erou al benzilor desenate? Așteptările au fost mari, dar rezultatul a dezamăgît amarnic la E3 în acest an.

În Batman este vorba despre o clonă a jocurilor de curse ca *Driver* sau *Midtown Madness*. Cu batmobilul său, supereroul gonește sub presiunea timpului între diferitele puncte de desfășurare a acțiunii. Pe lângă conceptul monoton al jocului, nici grafica nu a fost prea convingătoare. Mașinile cu muchii dure, la nivel de PlayStation, nu corespund standardului tehnic actual.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Warner Brothers Interactive
■ OFERTANT Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



HAOS RUTIER Cu Batmobilul dvs. trebuie să asigurați ordinea și dreptatea.

Evil Twin

Frați inegali

În action-adventure-ul de la Ubi Soft, un puștan străbate în căutarea fratelui său o lume 3D de vis, luptând și dovedind capacități sportive. Ca armă în această călătorie, el nu dispune decât de o praștie.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR In Utero
■ DISTRIBUTOR Ubi Soft
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



BIZAR În cele opt lumi diferite întâlniți cele mai curioase creaturi.

Buffy the Vampire Slayer

Serialul TV cu Sarah Michelle Gellar apare ca adaptare PC

Revin din nou în modă amatorii de sânge? După RPG-ul cu vampiri al lui Activision, Electronic Arts vă invită acum la vânatoare de morți vii înzestrați cu canini ascuțiți. În adaptarea seriei de mystery *Buffy*, devenită deja cult, preluați rolul personajului principal și faceți un iad din viața "nemorților" - vampiri, zombie sau vârcolaci. Ca arme, pe lângă țarușul de lemn și apa sfințită vă stau la dispoziție și propriii pumni. Producătorii nu și-au dotat action-adventure-ul doar cu mistere, ci și cu scene de luptă, cum le cunoașteți din jocurile japoneze pentru console, de tipul *Takken*. La sfârșitul anului trebuie să apară neobișnuita clonă a lui *Tomb Raider*.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR The Collective
■ DISTRIBUTOR Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



ARDERE PE RUȘ Cu țaruș de lemn și lansatoare de flăcări, Buffy îngreunează viața vampirilor.

■ SEDUCĂTOARE, NECĂSĂTORITĂ, FATALĂ...

Sarah Michelle Gellar joacă rolul principal în serialul TV din care s-a inspirat jocul.

Hot & Cold

Barometrul nostru vă indică noutățile, trendurile și zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.

■ **MINUNE A LUMII**

Primele 100.000 au fost realizate, ceea ce înseamnă aur pentru Pharaoh! Cu o grafică elegantă și cu un concept reușit de construcție, jocul pășește pe urmele lui *Caesar 3*.

■ **REANIMARE**

Firma id Software vrea să continue seria *Doom* care a fost indexată în țările Europei de Vest. Stardesignerul John Carmack își îndeplinește cu *Doom 3* o veche dorință.

■ **GENEROS**

AMD, concurețul lui Intel, și-a lansat procesorul Duron, care va oferi în sfârșit puterea de calcul a Athlon-ului și utilizatorilor de PC mai slabi financiar.

■ **LARA FOR SALE**

Potrivit unor surse apropiate firmei, Eidos (*Tomb Raider*, *Deus Ex*, *Commandos*) e pe punctul de a fi vândută. Printre interesați se numără Microsoft (*Age of Empires 2*) și Havas (*Diablo 2*). Infogrames a anunțat deja intențiile de cumpărare.

■ **CĂDERE TOTALĂ**

Ce se întâmplă cu *Euro 2000*? A trăit un eșec total. În timp ce jucătorii se întorceau în țară, Electronic Arts a redus prețul de vânzare a lui *Euro 2000* la 25 \$ după doar șase săptămâni. Record!

100°C
HOT

WARM

COOL

0°C
COLD

PE ȘLEAU



M-am

sătu rat!

În comparație cu viața, jocurile ar trebui să aibă avantajul ca greșelile să se poată corecta. Sau sunteți de altă părere?

Daniel Ch. Kreiss

Unele lupte de eliberare s-au câștigat deja: din '89 și est-europenii pot iriga cu alcoolice standurile din Mallorca, exhibiționiștii se pot manifesta liber, iar din iunie fotbalistii se pot înjura fără teama de consecințe. Nu e rău. Dar mai avem de trecut o luptă înainte de a ne putea bate cu pumnul în piept: cea a libertății de salvare în jocurile PC! În magazine apar în continuare programe care ne prescriu când și unde se poate salva poziția. Vreți să faceți o pauză de toaletă? Vă cuprinde somnul? Nici o șansă. Continuarea jocului este obligatorie! Cine se opune voinței designerului și întrerupe jocul, este pedepsit cu reluarea de la nivelul 1 și cu scăderea

Sisteme de salvare în stil dictatorial?

Mulțumesc, nu!

disciplinară a punctajului. Sau așa ceva. Momentan este condamnat Vampire pentru sistemul său dictatorial de salvare a poziției. Înaintea lui a fost *ST: Generation* sau *Alien vs. Predator*. Ca să nu mai vorbim de adaptările PlayStation precum *Dino Crisis*. Această nesimțire este deseori pompos numită "componentă a conceptului". Lăsați-o mai moale! În fond, de ce mă joc? Să mi se dea cu regulile-n cap sau să trec de zeci de ori prin etapele de chin? În mod ironic, designerii de acest tip și-o fac la urma urmei cu mâna lor: liniile de reclamații se înching, renumele firmei se duce pe apa Sâmbetei. Apoi se patch-uește cu căință. La urmă, tot noi suntem poporul.

■ MULTĂ TRUDĂ

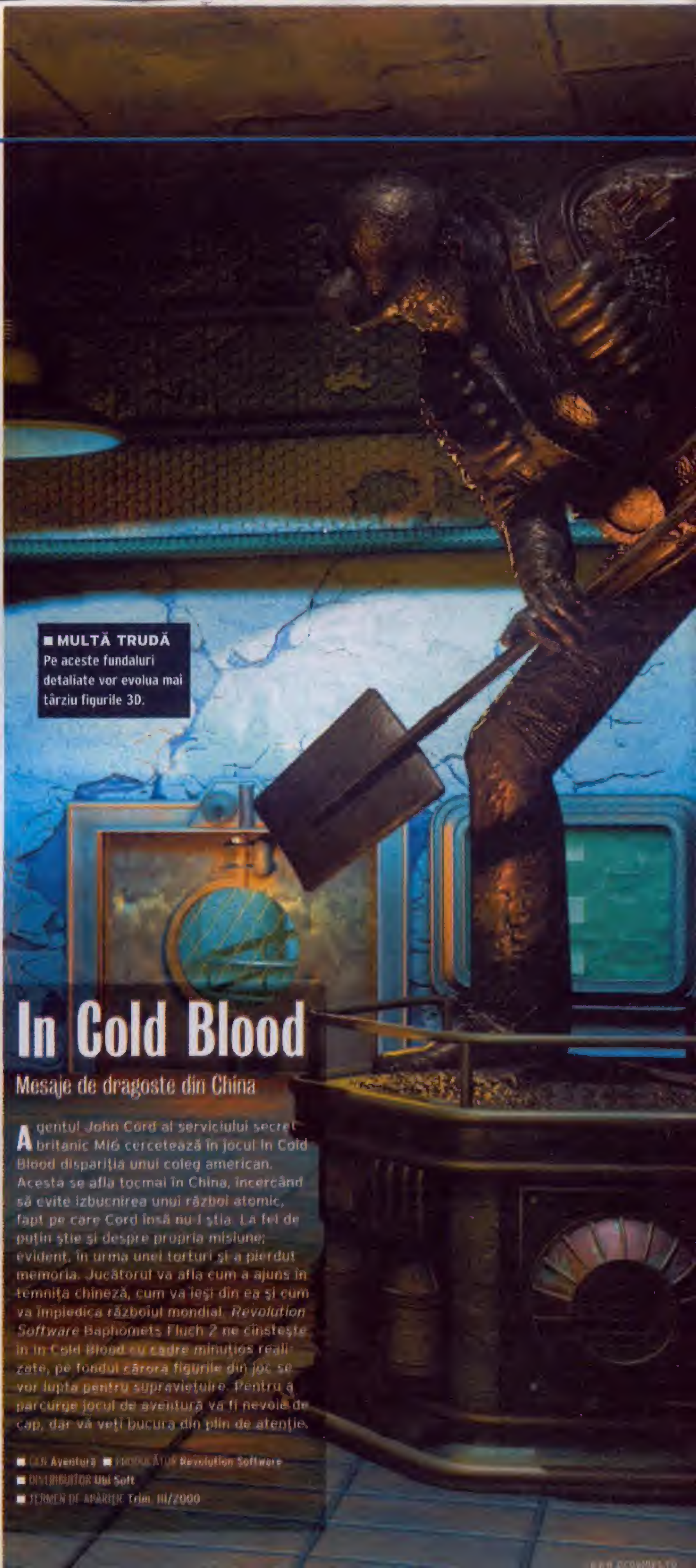
Pe aceste fundaluri detaliate vor evolua mai târziu figurile 3D.

In Cold Blood

Mesaje de dragoste din China

Agentul John Cord al serviciului secret britanic MI6 cercetează în jocul *In Cold Blood* dispariția unui coleg american. Acesta se afla tocmai în China, încercând să evite izbucnirea unui război atomic, fapt pe care Cord însă nu îl știa. La fel de puțin știe și despre propria misiune: evident, în urma unei torturi și a pierdut memoria. Jucătorul va afla cum a ajuns în țărâna chineză, cum va ieși din ea și cum va împiedica războiul mondial. *Revolution Software* *Baphomet's Fluch 2* ne cinstește în *In Cold Blood* cu cadre minuțios realizate, pe fondul cărora figurile din joc se vor lupta pentru supraviețuire. Pentru a parcurge jocul de aventură va fi nevoie de cap, dar vă veți bucura din plin de atenție.

■ CAZ Aventură ■ PRODUCĂTOR Revolution Software
 ■ DISTRIBUTOR Uni Soft
 ■ TERMEN DE APĂRIE Tron. III/2000



Arcanum

Epopeea fantastică a epocii moderne se apropie de finalizare

Departe de toate tradițiile RPG, creatorii lui *Fallout* de la Troika Games caută o nișă pentru *Arcanum*. Jocul plasat într-un secol XIX alternativ utilizează toate ingredientele lumii fantastice: magicieni, zombie și orkși sunt întâlniți la tot pasul, chiar și jucătorul este dotat cu capacități magice. În rest, doar puține lucruri ne-ar mai putea aminti de un RPG, căci sunt concepute grupuri fixe de aventurieri, se trage puternic din revolvere și nici măcar

nu se utilizează lansatoare de flăcări. Highlight-ul lui *Arcanum* va fi inteligența artificială: fiecare locuitor va fi în stare să poarte conversații naturale și să se alăture grupului jucătorului. Chiar în toamnă Sierra va îmbogăți genul RPG cu acest joc.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Troika Games
- DISTRIBUITOR Sierra
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



MAGICIANUL WYATT EARP Noua combinație a elementelor fantastice cu peisajele și figurile epocii moderne. Magicieni și orkși în Vestul Sălbatic?

The Road to El Dorado

3D Adventure-ul lui Spielberg în stilul următorului *Monkey Island*

Dream Works, studioul de animație al lui Steven Spielberg, a adus în cinematografele americane, începând din mai, un film de desene animate: *The Road to El Dorado*. Ubi Soft va lansa adventure-ul cu același nume încă înainte de apariția filmului în Europa. Combinația figurilor 3D cu fundalurile 2D amintește de jocuri ca *Grim Fandango* sau de jocul încă aflat în faza de realizare, *Escape from Monkey Island*. Adventure-ul se desfășoară în timpul ocupării Americii Centrale, când pirații, cavalerii și aventurierii se certau pentru aurul indienilor. Cu clasicele mistere de căutare și de combinare, cu un erou aproape nemuritor și o doză bună de haz, *The Road to El Dorado* are cele

mai bune șanse de a resuscita genul adventure-ului clasic.

- GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Dreamworks
- DISTRIBUITOR Ubi Soft
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



NU E MONKEY ISLAND Produsul Spielberg prezintă asemănări cu titlul de la LucasArts.



■ **ZVON:**
Lucrările la *Turrican 3D*, urmașul unei serii de jocuri cu succes, vor fi oprite.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**
Vestile optimiste au fost prea timpurii. THQ a anunțat ca termen de apariție al patrulea trimestru al lui 1999, de mult depășit, iar noul termen de apariție e încă un mister. Nici designerul Manfred Treuz, nici conducerea gigantului de jocuri THQ nu oferă date mai exacte. Titlul care a făcut deja furori pe C64 și Amiga stă deja cam de mult în centrul discuțiilor. După cum am aflat din cercuri bine informate, conținutul jocului se finisează în continuare și încă nu s-a decis nici măcar asupra platformelor de rulare susținute. Momentan se dezbate următoarele alternative: proiectul PC va fi finalizat după cum s-a planificat, va fi oprit complet sau va fi convertit pentru console ca PlayStation 2 sau Xbox. Ultima este soluția cea mai probabilă; în fond, *Turrican 3D* este oricum un joc tipic de consolă.

Stupid Invaders

Un adventure de desene animate steril

Stupid Invaders încearcă să atragă atenția asupra sa cu un nume extraordinar de stupid. Adventure-ul în stilul lui *Down in the Dumps* se adresează publicului mai tânăr, care urmărește cu fascinație seriile de desene animate de duminică dimineață. În joc este vorba despre o familie hazlie de extraterestri, care aterizează cu nava lor de forma unui cap de porc pe o planetă necunoscută și trebuie să găsească o posibilitate de întoarcere.

- GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Xillam
- DISTRIBUITOR Ubi Soft
- TERMEN DE APARIȚIE încă necunoscut



GRATIOS Simpaticele familii de extraterestri nu va câștiga premiul de frumusețe.

Pool of Radiance

Sosește partea a doua

Stormfront prezintă noile screenshot-uri ale lui *Pool of Radiance 2*, unul dintre puținele RPG-uri veritabile pentru PC. Detaliile nenumărate și efectele de lumină indică un apetit de hardware impresionant. Noua variantă a jocului se bazează pe a treia ediție a regulamentului D&D, a cărui aritmetică a cifrelor va face jocul interesant mai ales pentru jucătorii împătimiți de RPG.

- GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Stormfront Studios
- DISTRIBUITOR Mindscape
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



E TARE Cui nu-l ajunge principiul "dă-i bătaie" din *Diablo*, se poate bucura de *Pool of Radiance 2*.

PE ȘLEAU



Retragere

Cine ar fi crezut că Electronic Arts se va trezi într-un târziu?

Petra Maueröder

Redactor-șef

Westwood Studios, Maxis, Origin și Bullfrog - relicve ale trecutului? Toate sub egida unei singure mărci - EA Games? Coloana corespunzătoare produselor de marcă (PC Games XXXX/00) va genera cu siguranță reacții puternice. Pe de o parte, scrisorile și e-mail-urile cititorilor care-și manifestă nemulțumirea privind îngrămădirea atâtor firme cu renume la un singur foc. De cealaltă

Și totuși, Maxis rămâne Maxis și pe viitor, iar Bullfrog rămâne Bullfrog.

parte, Electronic Arts, care încearcă cu disperare atenuarea zvonurilor create în jurul evenimentului și prezintă avantajele pentru cumpărător. Să-l aducă pentru doi dolari la disperare? Și, oricum, nici nu ar fi atât de rău, căci firmele ar rămâne

menționate pe spatele ambalajului. Iar pasul s-ar face, bineînțeles, cu acordul lui Westwood, Maxis & Co. Vrând să aflăm mai multe, cercetările noastre ne-au confirmat impresia că decizia a fost luată cu participarea doar a etajului conducerii. Două zile mai târziu, a urmat o revenire neașteptată: redacția PC Games a fost informată din cercurile cele mai înalte ale lui Electronic Arts că Maxis, Origin și Westwood rămân studii individuale, iar logourile acestora se vor lăși pe ambalaje la loc vizibil. Vom avea confirmarea acestor știri în cel mai rău caz o dată cu apariția lui C&C: Red Alert 2, unul din primele jocuri Electronic Arts ce va apărea în elegante cutii de DVD.

O grafică de vis în Anno 1503

Întâlnirea popoarelor pe HDD: Cu Anno 1503, lumea va fi mică de tot

Ceea ce se conturase deja pe E3, a fost subliniat și de imaginile recent lansate ale lui Anno 1503: ambalajul grafic al jocului de construcție este o veritabilă frumusețe. Acest lucru se poate constata cel mai bine la diferitele culturi: indieni cu splendida podoabă capilară furișându-se tiptil, mongolii vânând de pe spatele cailor, aztecii urmărind poziția soarelui de pe acoperișurile unor construcții piramidale. Nici așezările nu sunt mai puțin fascinante optic, acestea fiind redată - de la colbă până la palat - cu un asemenea grad de detalii încât eventual doar Age of Empires 2 mai poate ține pasul; clădirile nu mai sunt dispuse doar în linie dre-

aptă, ci ici și colo. Amintim doar în trecut plantele înflorite și perene, morile de vânt cu palete rotitoare și flamingii care se plimbă cu demnitate prin peisaj. Întrucât jocul prezintă o cifră dublă a treptelor de mișcare pe care le poate executa o figură, comparativ cu predecesorul, având 65.000 culori, efecte accelerate 3D și trei trepte de zoom, greu de crezut că mai poate interveni o problemă majoră.

- GEN Construction-Strategie
- PRODUCĂTOR Sunflowers/Max Design
- DISTRIBUTOR Infoframes
- TERMEN DE APARIȚIE martie 2001



■ DORIȚI O DOVADĂ?
Picturile murale de pe zidurile clădirilor acestui oraș dovedesc bogăția de detalii a jocului.

Cossacks

RTS în trecut

Confruntări pe câmp și lupte de gherilă cu până la 8.000 de unități, din nu mai puțin de 16 țări (printre care Franța, Anglia, Polonia, Prusia și Turcia), vor învia în cea mai nouă creație a lui CDV evenimente din perioada 1500-1700.

- GEN RTS ■ PRODUCĂTOR GSC
- DISTRIBUTOR CDV
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



■ GUȘMĂ DE CAZAC Varietatea este atuuul jocului: de la vicșuguri până la lupta pe mare, jucătorul va găsi orice tip de confruntare cunoscută.

**ZVONUL**

■ **ZVONUL:**
Încă în acest an Westwood va lansa alături de C&C: Red Alert 2 încă un RTS prin Dune 3000.

PĂREREA NOASTRĂ:

Dune 2 de la Westwood este străbunicul lui Command & Conquer și prin aceasta primul RTS adevărat. Sunt șanse bune ca anul acesta să apară al patrulea joc inspirat din legendarul film. Potrivit afirmațiilor lui Thilo Heubner, șeful studioului de traduceri al lui Westwood, va apărea încă în anul acesta un RTS din casa Westwood, care nu va avea nimic de-a face cu Command & Conquer. Pe lângă acestea se spune că este vorba de continuarea unei serii deja existente precum și de un titlu sub licență - ce este mai la îndemână decât titlul filmului Dune, pe lângă care Westwood a realizat deja două RTS-uri. În afară de aceasta Westwood și-a asigurat domeniul de Internet www.dune3000.com. E adevărat că aceasta este încă goală, însă indică direct homepage-ul lui Westwood, totuși acest fapt poate fi considerat ca fiind o dovadă a unei apariții nu prea îndepărtate a lui Dune 3000. Cel mai probabil, Dune 3000 se va baza pe engine-ul actual de Red Alert 2, în timp ce unitățile vor fi evaluate probabil din Dune 2000.

SimsVille

Povești de margine de oraș



INSPIRAT DIN VIAȚĂ Lumea Simșilor și populația ei cresc neoprite.

Noul proiect de la Maxis este un mixaj al superhitului de până acum. Ca în Sim City 3000, jucătorul va fi însărcinat cu construirea și întreținerea infrastructurii și locuitorilor unui oraș. Însă, în același timp, va exista și posibilitatea de a amplasa individual mochete și mobilier. Ca un corolar, se vor putea importa și personajele din The Sims pentru a-i dezvolta și a-i observa și în Sims Ville. Cele patru perspective fixe în 2D vor fi înlocuite de un 3D adevărat.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Maxis
■ DISTRIBUITOR Electronic Arts
■ TERMEN DE APARIȚIE 2001

Moon Project

Epilogul lui Earth 2150

Paralel cu evenimentele terestre, în ultima operă 3D a lui TopWare, în Moon Project veți duce un război supra-tehnicizat pentru supremație în univers. Partidele inamice sunt aceleași, doar conflictul este altul. Unități noi într-un nou story, precum și un editor de confort nu vor incita doar fanii de baștină.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR TopWare Polen
■ DISTRIBUITOR TopWare
■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000



OMUL DIN LUNĂ Oare Moon Project va avea un succes mai mare la cumpărători decât Earth 2150?

C&C: Green Alert

Un ritm neobișnuit de la Westwood: C&C 4 deja din octombrie!

De ce sunt în stare sistemele de Darne din Red Alert 2 și a devenit mai rapid jocul - cum s-a promis? Când a trecut de curând o delegație Westwood prin redacția PC Games, am avut ocazia de a ne interesa de astfel de probleme. Rezultatul: Tunkruch nu are succes deoarece peste tot mișună unități adverse de genul unor păianjeni, a căror producție este ieftină. În afară de asta, armele atomice au de această dată efecte-

le corespunzătoare numelui lor - în loc să sfarme doar clădiri individuale, acestea devastează baze întregi și radiază terenul. Astfel, tensiunea crește simțitor, munca neîntreruptă din baza proprie nu mai este suficientă. Pentru a împiedica atacul nuclear, trebuie să deranjați inamicul din timp.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Westwood
■ DISTRIBUITOR EA
■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



FOC DE ARTIFICII ÎN STIL MARE Atacurile atomice au devenit cu adevărat devastatoare: nu numai că vă distrug întreaga bază - după acestea și solul rămâne radiat.

Sheeps in Space

Empire aduce oile la liman

Noutăți în jurul oilor trăsnete cu alura de lemmings: numele celor șapte lumi fantastice pe care ghemotoacele de lână le traversează de-a lungul odiseii lor au fost făcute public în mod oficial. Din acestea se pot trage concluzii referitoare la temele celor 21 de nivele, plus cele de antrenament. Cu condiția existenței unei cantități suficiente de materie cenușie, veți ghida oile prin periculoase scenarii de computer, prin dimensiuni preistorice, iar în cele din urmă și prin spațiul cosmic.

■ GEN Strategie
■ PRODUCĂTOR Empire Interactive
■ DISTRIBUITOR Koch Media
■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



STARWATCHER Într-o manieră ce amintește de lemmingi, veți escorta o turmă zi și noapte.



■ SPLENDOARE DE PIXELI
Posibilitățile plăcilor grafice moderne sunt bine exploatate în a doua parte a jocului.

Prima imagine din Industry Giant 2

Un vast imperiu ramificat se naște din fabrici, shopping centres și parcuri de camioane

Industry Giant 2 ține să depășească performanțele originalului. Pe lângă un control puternic simplificat, producătorii au avut grijă ca jucătorul să fie permanent alimentat cu informații prețioase. De asemenea, se prevede și modificarea circuitului de mărfuri: după extragerea materiilor prime, acestea pot fi imediat vândute, iar diferitele

etape de prelucrare pot fi eliminate opțional. Adversarii de calculator, care odinioară erau răi din principiu, pot acționa de această dată ca parteneri de afaceri.

■ GEN Joc de construcție ■ PRODUCĂTOR JoWood
■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE 2001

WarCommander

Joc tactic cu unități speciale în al doilea război mondial

In spatele nebulosului nume WarCommander se ascunde un joc de tactică ambițios, în stilul clasicului Commandos. Privind dintr-o perspectivă aeriană, veți controla grupuri de maximum 50 de soldați, selectabili din 11 categorii diferite, purtându-i prin misiuni speciale, în peisaje atmosferic captivante. Fundalul istoric pentru cele două campanii, cu câte 30 de misiuni, îl constituie al doilea război mondial. Jocul va cuprinde lupte de teren, confruntări în tranșee și obstacole strategice.



PODUL DE PE RĂUL KWAI Punctele de importanță strategică trebuie ocupate repede.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Independent Arts
■ DISTRIBUȚOR CDV ■ TERMEN DE APARIȚIE 2001

Kicker 2

Control de o simplitate ce frizează recordurile



EFECT PUBLICITAR Controlul simplificat este un argument covârșitor.

să puteți accesa oricare submeniu din meniul principal. Altfel, programatorul va trebui să facă ore suplimentare. Pe lângă acestea, se pot configura cinci suprafețe de control diferite în meniul principal, jucătorul putând astfel dispune de scurtături pentru opțiunile utilizate mai frecvent.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Heart-Line
■ DISTRIBUȚOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



Gaură în Burtă

Jens Schäfer
PR-manager,
Havas Interactive Deutschland



■ Nu vă cad linile telefonice din cauza plângerilor la adresa bug-urilor lui Diablo 2?

E adevărat că, momentan, mulțumită numărului mare de exemplare vândute, primim mai multe apeluri decât în mod normal. Însă cifra acestora a scăzut drastic în urma apariției patch-ului 1.02.

■ Va apărea și un patch pentru salvare?

Deocamdată nu dispunem de informații referitoare la această problemă.

■ De ce Battle.net cade continuu?

Pur și simplu nu ne-am așteptat ca în decursul primelor trei săptămâni să intre peste un milion de jucători din întreaga lume în Battle.net. Blizzard lucrează acum cu forțe dublate la extinderea benzii serverelor.

■ Va exista și un bonus pack, în care Baal ar apărea ca adversar final?

Încă nu vă putem răspunde la această întrebare.

Ascultați semnalele

Die Volker 2 înainte de duelul cu următorii settlersși

Precum a anunțat deja JoWood, în splendorul *Die Volker 2* jucătorul nu va mai conduce o rasă întreagă, ci va fi căpetenia unui trib. Posibilitatea cuceririi violente a întregii planete nici nu mai intră în discuție. Anul acesta se deschid și căi pașnice: ca om de stat, prin diplomație ingenioasă se pot unifica toate triburile poporului propriu, sub mâna unui singur conducător.

■ GEN *Aufbaustrategie* ■ PRODUCĂTOR JoWood
 ■ DISTRIBUITOR Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



BUN VENIT ÎN LUMEA JUĂRIILOR! Savurați câteva clipe factorul de drăgălășenie a acestei imagini. De unde le-o fi venind inspirația?

Killerul AoE?

În timp real prin istorie, cu *Empire Earth*

E*mpire Earth*, inovația în timp real a lui Rick Goodman (Sage of Empire), se conturează tot mai puternic: în amestecul de joc de construcție, cercetare și de luptă veți trăi într-o formă comprimată cinci mii de ani din istoria omenirii, fie ca lider al unui popor cum ar fi grecii sau romanii, fie ca lider al unei rase proprii, alcătuită prin combinarea a zece atribute. Timpul își va face simțită trecerea mai ales în războaie: unde la început se ciocnesc săbiile, mai târziu vuiesc lasere. Primele misiuni au fost deja finalizate și s-a prevăzut un termen de publicare, în primăvara lui 2001.

■ GEN *Echtzeitstrategie* ■ PRODUCĂTOR Stainless Steel Studios
 ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



COASTGUARD Parcă adineaori pe-aici treceau cavalerii. Câteva ore mai târziu, zona e survolată de planoare înarmate.

Pizza Connection 2

Pastele făinoase italiene conduc lumea

Mai puțin colorat, la fel de trăsnet. Astfel sună deviza noului joc. Italienii din *Pizza Connection 2* trebuie să evolueze și aici în continuare, pe căi mai mult sau mai puțin legale, de la spălător de vase la patron de restaurant, iar plăcintelor de aluat li se pot adăuga componente cam nedemne. Din punct de vedere optic, programul s-a maturizat în măsura bine meritată de acest simulator economic, ascuns după o fațadă comică.



PASTA, BASTA! Cu ajutorul graficii noi, se va construi o imagine nouă a jocului, care însă rămâne în continuare nostim.

■ GEN *Simulator economic* ■ PRODUCĂTOR Software 2000
 ■ DISTRIBUITOR Software 2000 ■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



PE ȘLEAU



Westwood? Încă nu ați auzit de acest nume! Peste câțiva ani, doar cei mai în vârstă își vor mai aminti de renumita firmă.

Produse de marcă

Petra Maueröder

Care au fost cele mai cunoscute zece ateliere de jocuri? Potrivit unui sondaj PC Games, acestea sunt Blizzard, Ensemble Studios, LucasArts, EA Sports, id Software, Blue Byte, Westwood Studios, Maxis, Bullfrog și Origin. Dintre aceste nu mai rămân decât primele șase amintite. Celelalte patru aparțin lui Electronic Arts și sunt supuse restructurării: în viitor nu va

Ge coborâre: în legendara clădire Bullfrog se programează acum managere de fotbal.

mai exista decât EA Games (C&C, The Sims), EA Sports (FIFA 2001) și ea.com, secția pentru jocuri online precum *Ultima Online*, Westwood,

Maxis, Bullfrog, Origin. Mărci cu nume sonore vor fi astfel degradate, ajungând până la condiția de incubatoare. Fabriци de serie. Secții anonime. Se pare însă că s-a trecut cu vederea un lucru: designerii de jocuri sunt artiști, firi sensibile, care nu detestă nimic mai mult decât ca alții să se fălească cu lauri străini. Cu siguranță, Richard Garriott și Peter Molyneux nu și-au părăsit firmele din cauza salariului prost. Iar contractele fondatorilor lui Westwood Lois Castle și Brett Sperry nu expiră nici ele decât peste trei ani. Impresia mea este că în lumea jocului domină deja condiții de Hollywood, cu giganți ca Warner Bros., Universal Pictures sau 20th Century Fox, care își prezintă studiourile - adică adevărații realizatori ai filmelor - într-o scurtă secvență de la începutul filmului. Când îi vine super-ideea și lui Havas Interactive și execută Blizzard-ul?

Noutăți la greci

În urmașul lui Pharaoh, Zeus, mai aveți și altceva de făcut decât să construiți orașe

Pharaoh a apărut toamna trecută și a fascinat sute de mii de jucători, cu construcția detaliată a orașelor Egiptului. Continuarea vă poartă în Grecia antică, unde de data aceasta veți fi confruntat cu provocări total neobișnuite. Nu numai că faceți planuri, administrați și uneori supraviețuiți unor episoade de foamete sau cutremure, dar aveți acum parte și de elemente adevărate de aventură. Astfel,

se poate întâmpla ca temuta Meduză să amenințe orașul și să trebuiască să angajați repede un erou care să înlăture necazul iminent. Bineînțeles că puteți administra în continuare orașul, de data aceasta însă cu un control prelucrat.

- GEN Strategie de construcție ■ PRODUCĂTOR Impressions
- DISTRIBUITOR Havas Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



CURĂȚENIE GENERALĂ Cu toate că producătorii lui Pharaoh se bazează în continuare pe tehnica 2D învechită, datorită reviziei generale a graficii toate clădirile și figurile strălucesc mai tare decât în produsele mai vechi.

Starship Troopers

Strategii sunt întâmpinați aici de insecte de trei metri

Ca și în titlul actual *Ground Control*, în *Starship Troopers* apucați direct taurul de coarne. Oamenii dvs. trebuie să se confrunte cu armate de urlașe insecte agresive. În prealabil, trebuie să vi-i instruiți pentru a deveni luptători buni, astfel încât să poată face față adversarilor care atacă în hoarde. În timpul misiunilor primiți întăriri sub forma unor recruți aventurieri, pe care îi conduceți împreună cu luptătorii, dar mai bine pregătiți acum, prin lumile exotice.



O STEA REGE Suprafața planetei a fost modelată complet în 3D, exact ca în scenele cunoscute din film.

- GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Bluetongue
- DISTRIBUITOR Hasbro Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE august 2000

Fallout Tactics

Partea a treia de Fallout devine tactică

În timp ce la *Fallout* și *Fallout 2* era vorba de un RPG pur, acum, cu ajutorul trupelor dvs. vă puteți aici măsura cu hoarde nenorocite de mutați. Campania single player cuprinde 20 de misiuni, care se influențează reciproc. Din punct de vedere grafic, vom trece din nou pe regim 2D. Principiul TBS Intră



MISIUNE DE ELIBERARE Trebuie să urmați strict indicațiile de misiune.

în aplicație și în timpul luptelor.

- GEN Tactică
- PRODUCĂTOR MicroForte
- DISTRIBUITOR Interplay
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

Peacemakers

Muniție de război pentru restabilirea păcii

Preluați un grup internațional de intervenție, care se implică în conflicte din diferite părți ale globului. În plus, în acest 3D RTS trebuie să dobândați și succese pe plan politic, printr-o muncă de presă iscusită. Specialitățile jocului sunt comportamentul detaliat prelucrat al adversarilor și al propriilor unități, ceea ce va duce la o simulare realistă a luptelor.



MISIUNE CU ELICOPTERUL În arsenal găsiți modele actuale de elicoptere.

- GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Mathématiques Appliquées
- DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



Markus Wilding
Director PR al Activision



■ **Vampire** apare aproape simultan cu *Diablo 2*. Vă temeți?

Jocurile sunt prea diferite unul față de altul. La *Vampire* puteți trăi o poveste de tip film, la *Diablo 2* acțiunea rapidă stă în prim-plan. Ca jucător ar trebui să le cumpărați pe ambele.

■ **Ați avut necazuri în planificarea voastră?**

Nicidecum. *Vampire* este acum finalizat și iese pe piață. Nu ar fi fost tocmai bine să îl scoatem prea repede.

■ **Cum merge vânzarea lui Vampire în America?**

Grozav. *Vampire* deține al doilea loc printre cele mai bune vânzări de start ale tuturor timpurilor în genul RPG și se vinde chiar mai bine decât *Q3A*. După două săptămâni, *Vampire* se situează deja de două ori în US Top 10: versiunea normală pe locul 3 și ediția specială pe locul 5.

Telegramă

+++ Cu *Golem Swings* scoate anul acesta un joc de fantezie TBS. Pe lângă luptele care se concentrează mai ales pe spațiul aerian și cel marin, și comerțul va juca un rol important.

+++ *Cossacks - European War* nu numai că arată ca *Age of Empires*, dar și principiul jocului este inspirat din hitul de strategie de construcție. Aici participați la lupte în Europa modernă. CDV-ul va apărea deja în toamna aceasta.

+++ Ce se va ascunde oare în spatele unui titlu ca *War Commander*? Corect, un RTS marțial cu o grafică 2D pretențioasă, în care de pe la sfârșitul anului în curs veți putea desfășura lupte gigantice.

+++ Cine nu se poate sătura de instalarea liniilor de autobuz și de unirea mai eficientă, din punct de vedere al circulației, a zonelor marginale se poate acum bucura: producătorul Jo Wood a anunțat pentru septembrie dezvoltarea în patru simulatoare a lui *Verkehrsgigant*.

Un Colt pentru orice eventualitate

Eroii revolverelor își pot face bagajele: în *Desperados* se cer tacticieni calmi

Dacă lubiți *Commandos* și *Vestul Sălbatic*, atunci *Desperados* este pentru dumneavoastră. O echipă de producători înflăcărați muncește deja de doi ani la acest joc impresionant de strategie. Acum se vede în sfârșit preeria. Atât tehnica utilizată, cât și story-ul sunt maturizate, astfel încât nu mai lipsește decât configurarea misiunilor. La fel ca în gloriosul exemplu *Commandos*, treceți prin

episoade captivante conducând în misiuni periculoase un grup de curajoși bine înarmați. Nu se știe încă dacă va fi integrat și un mod multiplayer.

- GEN Tactică
- PRODUCĂTOR Spellbound Entertainment
- DISTRIBUITOR Infogrames
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



TĂRĂȘ PRIN NOROI Ca în *Commandos*, tâmbălăul mare în apropierea adversarului nu este o idee bună. De aceea acest desperado se târăște încet pe soi, pentru a elimina apoi un paznic cu cuțitul din dotare.

Grand Prix 3

Se află la start probabil cel mai bun simulator de F1



■ **SLIPPERY AFFAIRS**
Să sperăm că s-au montat
cauciucurile potrivite pentru
aceste condiții meteorologice.

Va ridica oare din nou legendarul programator Geoff Crammond ștacheta simulatoarelor realiste de curse, cu a treia parte a seriei Grand Prix? Oricum, jocul se află în pragul finalizării, iar pentru a da până la lansare o ocupație comunității de fani, Hasbro Interactiv a publicat imagini noi, care arată în premieră piste plouate. Testul nostru amănunțit din numărul următor va clarifica dacă Grand Prix 3 va face față așteptărilor foarte mari.

- GEN Simulator de curse ■ PRODUCĂTOR MicroProse
- DISTRIBUITOR Hasbro Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000

Pro Body Boarding

Simulator al sportului pe cresta valurilor

Alegeți unul dintre cele opt personaje și aruncați-vă în valurile ucigăse de pe coastele Hawaii-ului. Ca sportiv marin neînfricat trebuie să vă dovediți curajul în discipline diferite. Pe lângă cursa de slalom, vă așteaptă efectuarea unor acrobații freestyle, în care va trebui să impresionați severul juriu prin secvențe spectaculoase. Satisfacția e întregită de o coloană sonoră de surfing și de comentariul de specialitate.



PREAMBULUL La începutul concursului participanții dau din mâini pentru a întâmpina valurile.

- GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Swing! ■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000

Road Wars

Cu viteză și gatling gun

În *Road Wars* participați la un agresiv spectacol de curse. Stock cars garnisite din belșug cu armament se înfruntă în acest fun racer pe 12 circuite diferite. Cu banii câștigați din greu vă achiziționați arme, blindaje și motoare mai bune.

- GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Swing! Entert.
- DISTRIBUITOR Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000



DESCHIDEȚI FOCUL! Stăpânirea mașinii și a armelor conduce spre victorie.

Athletics Games

Dovediți-vă condiția de atlet!

În *Millenium Athletics Games* începeți o carieră promițătoare, având ca miză finală participarea la următoarea Olimpiadă. În 17 discipline diferite, precum 100 metri plat, sărituri sau aruncarea greutății, vă veți prezenta



FIȚI GATA... Constituția fizică a atleților diferă în funcție de disciplină.

împotriva adversarilor computerului sau, în modul multiplayer, împotriva a până la șapte adversari umani. O echipă de manageri, medici și antrenori vă însoțește în drumul spre performanță și are grijă să intrați bine pregătiți în competiții. În modul plin de acțiune Team Arcade vă ocupați concomitent de opt sportivi și îi ajutați să-și învingă rivalii.

- GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Swing! Entertainment
- DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000

Jetfighter 4

Lupte deasupra aeriene Californiei

Urcați la bordul unui F-18 sau a unui F-22 Raptor și apărați San Francisco-ul de invadatorii întunecați. A patra parte a seriei *Jetfighter* va fi mult mai realistă decât precursorii ei, saturați de acțiune. Producătorii promit și începătorilor un gameplay mai simplu.

- GEN Simulator de zbor
- PRODUCĂTOR Mission Studios ■ DISTRIBUITOR Take 2
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000

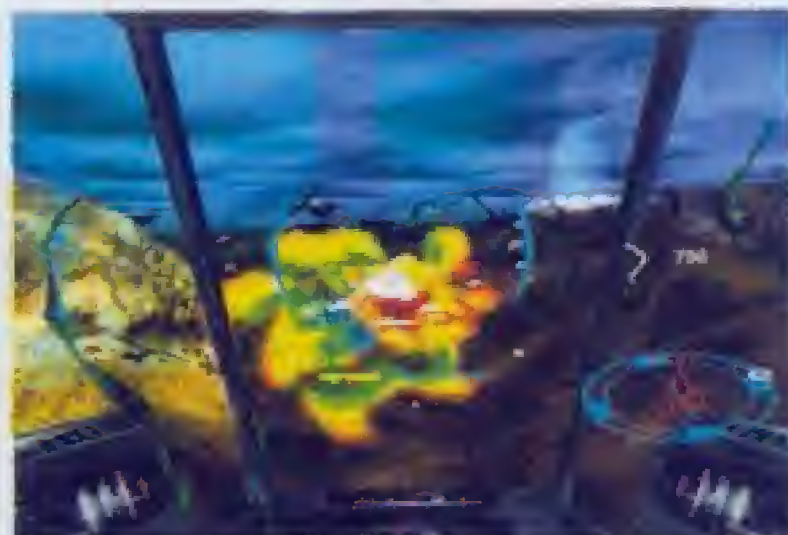


BINE SCUTURAT Asemenea lovituri nu lasă nevățamat nici măcar un F-14.

Deep Fighter

În lumea adâncurilor: Războiul subacvatic al viitorului

În adâncurile glaciare ale mărilor lumii se dă o luptă strânsă. Din postura de comandant al unei escadrile de submarine de luptă vă apărați poporul de forțele inamicului. Prins în spatele linilor, meșteriți la o navă-mamă, care să vă scoată oamenii din zona de pericol. Vă țineți la respect adversarul cu bombe subacvatice și cu torpile, conduceți misiunile și dirijați însoțitorii. În mod evident, producătorii se simt aici ca acasă; și Subcultures provenea de la Criterion Studios.



LUPTE ACVATICE Perspectiva din carlingă amintește de simulatoarele de zbor.

■ GEN Simulator ■ PRODUCĂTOR Criterion ■ DISTRIBUITOR Ubi Soft
■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000

Search & Rescue 2

Pacifiștii spațiului aerian zboară pentru o cauză dreaptă

Luptele aeriene și deschiderea focului nu aparțin lumii lui *Search & Rescue 2*. Aici preluați mai degrabă rolul unui pilot de salvare, care recuperează cu elicopterul său naufragiați din apa mării. Pe lângă fizica extrem de realistă a zborului, producătorii promit o sumedenie de dotări speciale, precum pompe sau coșuri de salvare.



NOAPTEA EROULUI Dolphin HH-65 își ia din nou zborul pentru a face fapte bune.

■ GEN Simulator de zbor ■ PRODUCĂTOR Swing! ■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă
■ TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000



V-Rally 2 Expert Edition

Satisfacție într-o cursă de 400 km pentru profesioniștii raliurilor

În septembrie apar întăririle pentru fanii *V-Rally*. Ediția de expert la simulatorul de curse oferă 26 de mașini de raliu, din care 16 cu licență oficială pentru anul 1999, și peste 80 de trasee în 12 țări diferite. În total, acestea au o lungime de 400 km, asigurând astfel motivația de lungă durată. Cine nu dispune de o rețea sau de conectare la Internet se poate duela cu un adversar pe același calculator, în modul split screen. Pe lângă patru moduri diferite de joc, varietatea va fi garantată și de un editor integrat, cu care se pot proiecta propriile trasee. Iar ca frișcă pe tort, de pe Internet se vor putea lua gratuit trasee și mașini noi.

■ GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Eden
 ■ DISTRIBUITOR Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000



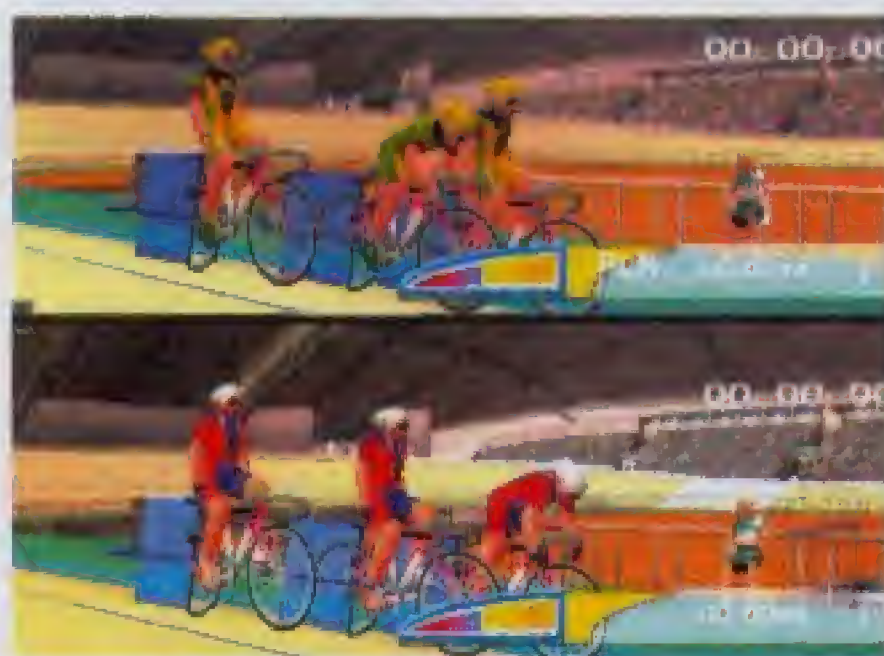
CENTRIFUGĂ DE NOROI O grafică impresionant de detaliată. În spatele parbrizului se poate observa clar șoferul cu nervii întinși.

Sydney 2000

Adaptare a Jocurilor Olimpice pentru PC

Când în Sydney vor începe anul acesta Jocurile Olimpice, s-ar putea ca dvs. să vă fi stabilit deja propriul record mondial. În *Sydney 2000* de la Eidos antrenați o echipă pe care trebuie să o conduceți prin mai multe concursuri de calificare, până în finalele Jocurilor Olimpice. Iată câte ceva din lista disciplinelor simulate: pe lângă săritură în lungime, cursa cu obstacole și ridicarea greutății, trebuie să vă dovedeți talentul și în proba de calac și tragerea la țintă. În afară de asta, sportivii se pot antrena într-o stațiune virtuală de antrenament. În modul multiplayer pot concura până la patru jucători în același timp.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Attention to Detail
 ■ DISTRIBUITOR Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE august 2000



FEBRA VITEZEI Și ciclismul este o disciplină olimpică.

IL-2 Sturmovik

Simulator de lupte aeriene de la creatorii lui Settlers



DEASUPRA NORILOR Modelele istorice ale avioanelor au fost proiectate foarte realist.

1945, până la sfârșitul războiului. În total, vă stau la dispoziție 17 avioane diferite. Pe parcursul jocului vă veți confrunta cu până la 26 de avioane inamice, având un design convingător.

■ GEN Simulator de zbor ■ PRODUCĂTOR Maddox Games
 ■ DISTRIBUITOR Blue Byte ■ TERMEN DE APARIȚIE Trm. I/2001

Tocmai de la creatorii drăgălașilor colônia-liști va apărea în curând un simulator de zbor, pe un fundal istoric. IL-2 Sturmovik se desfășoară tematic în al doilea război mondial și adună până la 32 de jucători, care se prind în lupte aeriene, cu avioane germane sau rusești. Cele șase campanii corecte istoric cuprind perioada dintre 1941 și

UEFA 2001

Cel mai realist joc de fotbal al tuturor timpurilor?

Infogrames face mare tam-tam. Mai aproape de realitate ca *UEFA 2001* abia că ar mai putea fi un joc de sport. Iar adevărul grăiește singur: peste 20 de stadioane, 146 de echipe, apariții sărbătorești ale unor jucători-vedete ale fotbalului. Licența UEFA are un potențial solid. Pe lângă un panou video care redă în timp real întâmplările de pe gazon, va mai exista încă o caracteristică pentru amplificarea curiozității: pentru prima dată, accidentările nu se vor manifesta doar optic. Jucătorii faultați devin mai lenți, șutează mai slab și încep să șchiopăteze. Publicul va urmări activ evenimentele și le va comenta în mod corespunzător, cu fluierături, huiduieli sau cu explozii de fericire. *UEFA 2001* va fi lansat probabil în toamna acestui an.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Infogrames
 ■ DISTRIBUITOR Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



ATMOSFERIC Mulțumită costisitoarei licențe UEFA, cele mai bune cluburi europene își vor face în curând apariția și pe monitoarele dvs.

PE ȘLEAU

Prin intermediul tehnicii see-through, Asus a dorit să ofere posibilitatea de a manipula plăcile grafice bazate pe chip-ul Nvidia.

Cheatul încorporat**Bernd Holtmann**

Redactor hardware

Pe Internet a făcut mare vâlvă ceea ce a fost cândva o idee bună din partea lui Asus. Producătorul de plăci grafice a vrut să le ofere jucătorilor 3D neajutorați un sprijin cosmetic. Astfel, se lucrează la un driver care permite tuturor plăcilor grafice Asus ce lucrează cu chip-uri Nvidia o opțiune de debug. Cu aceasta, texturile din jocurile 3D se pot elimina sau se pot face

transparente. Efectul rezultat este următorul: în ambianța 3D, vă puteți vedea adversarii sau armele prin pereți. Veți ști deci cu exactitate unde vă așteaptă adversarul, unde

Pereții devin transparenti, iar power-ups-urile vizibile. Mai oferă astfel vreo satisfacție un joc 3D?

să găsește următorul health pack sau unde sunt ascunse redeemers sau BFG-uri. Rămâne doar întrebarea: cine are nevoie de așa ceva? În domeniul on line, Asus oricum își greșește scopul. O versiune de driver a circulat deja pe Internet. Dacă jucătorii neîndemânatici folosesc cheat-uri hardware, egalitatea șanselor la jocurile on line nu va mai putea fi asigurată. Cheat-ul grafic distruge baza de încredere de pe Internet, sub egida căreia adversarii concurează. Cine mai poate avea siguranța că la jocurile on line nu se trișează cu cheat-uri grafice? Asus nu vrea să livreze driverul. Totuși, cheaterii ingenioși vor căuta aceste comutări în driverul de referință, pentru a le decupla pur și simplu.

Avantajul Ferrari

Noile volane de la ThrustMaster au bonusul de licență de la departamentul de curse al lui Ferrari.

După ce Guillemot a preluat firmele ThrustMaster și Hercules, în toamnă apare în comerț primul produs controller al acestei manevre. Sub numele de 360 Modena Racing Wheel, va apărea o nouă serie de volane, împreună cu echipa lui Schumacher, Ferrari. Volanul propriu este cauciucat și posedă două balansoare, butoane de foc și pedale analoge pentru accelerație și pentru frână. Îndată ce ați cumpărat volanul la postul USB, îl puteți monta pe o masă sau pe un birou, cu ajutorul unui sistem de fixare rapid.

Versiunea normală a lui Modena Wheel costă aproximativ 55\$. Varianta mai exclusivă, 360 Modena Racing Wheel, apare cu două cleme suplimentare și cu schimbător de viteze. Această versiune profesionistă îl costă pe șoferul ambițios cu 25 \$ mai mult. Ambele volane sunt livrate împreună cu software-ul ThrustMapper, cu ajutorul căruia se pot programa toate funcțiile, după preferințe.

**LICENCE AGREEMENT**

Viitoarea cursă virtuală se va conduce sub logo-ul galben de la Ferrari.

For use with PC, Mac & iMac

■ PRODUCĂTOR Guillemot/Thrustmaster ■ TELEFON 0211-338004466 ■ WWW www.thrustmaster.com

Manevrabil

Logitech devine optician de mouse

Aproape fiecare producător de mouse-uri pentru PC ar dori să participe la revoluția optică. Cu Optical Wheel Mouse, și Logitech își onorează numele. Mouse-ul este îmbrăcat într-un albastru metalizat elegant, are o dimensiune potrivită și dispune de o bună ergonomie. La gama de funcții, Logitech s-a abținut, Optical oferind doar două taste și un wheel. Un software special vine să compenseze această lipsă de dotare și să facă posibilă chiar și controlarea prin wheel a browser-ului de Internet. Mouse-ul poate fi achiziționat pentru 30 \$.



■ PRODUCĂTOR Logitech
■ TELEFON 069-92032165
■ WWW www.logitech.com

■ **ILUMINAT**
Mulțumită lui Optical Wheel Mouse cu port USB, lumea mouse-urilor nu mai este rotundă nici la Logitech.

Dynamite Deluxe

Placă grafică pentru jucătorii video

După ce Asus încheie realizarea lui AGP-V7100 cu GeForce2 MX, se lucrează deja la următorul accelerator grafic. Noul AGP-V7700 va fi propulsat de chip-ul Geforce2-GTS. Acesta este tactat la 200 MHz, în timp ce cei 32 MB DDR-SGRAM sunt accesați cu 166 MHz. V7700 Deluxe dispune de două ieșiri video (S-Video și Composite) și de o intrare S-Video. Pentru adevărații jucători 3D, Asus livrează și ochelari shutter. Pe lângă multe caracteristici de software, pentru supratactare și fanii video mai există și o legătură de jocuri. AGP-V7700 Deluxe a apărut la sfârșitul lui Iulie și costă aproximativ 400 \$.

■ PRODUCĂTOR ASUS ■ TELEFON 02102-95990
■ WWW www.asuscom.com



■ **UN TALENT MULTILATERAL**
AGP-V7700 se livrează cu un pachet vast de software.

PE ȘLEAU



Coșmarul Overclockerilor

Thilo Bayer

Anotimpul cald îl pune pe overclockerul în fața unei adevărate dileme. Producătorii de ventilatoare și de pastă termoconductive profită de acest lucru cu siguranță.

A în fiecare an, groaza se instalează în locurile de joacă de acasă. De regulă în iulie, dar uneori și mai repede. Este vorba de arșița înăbușitoare, cunoscută tehnic drept căldură. Urmările sunt variate și neplăcute. Om și animal emană miresme ce nu pot fi atribuite altor surse terestre. Pe anumite porțiuni ale suprafeței jucătorului apar bălți urât mirositoare, mai ales după câteva runde

În arșița ucigașă a verii PC-urile nu pot fi ajutate decât prin aerisire suplimentară

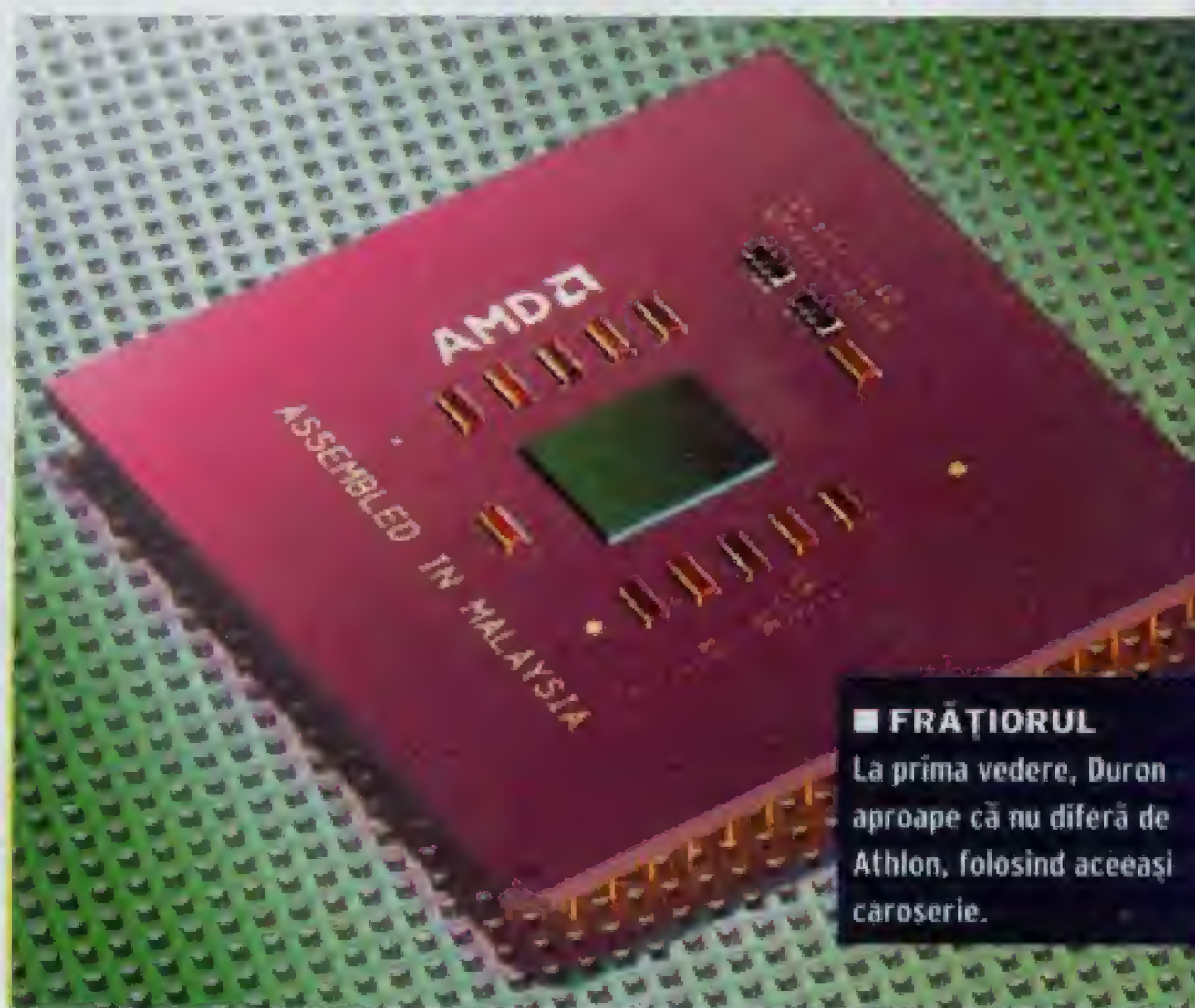
Death Match pe Internet. Există și o componentă hardware care are un trai foarte greu în asemenea împrejurări: ventilatorul de PC. Atacat de

colbul anilor, trebuie să facă adevărate tururi de forță și să scoată din carcasă metri cubi de căldură. Prietenii supratactării își toacă nervii în asemenea condiții. Recordurile de overclocking de odinioară se spulberă foarte repede, deoarece cutiuța de joc își ia zborul. Acest lucru este sub demnitatea overclocker-ului, care înregistrează cu pieptul umflat de mândrie fiecare megahertz câștigat. Iar în această situație extremă, elita overclockerilor se separă de pleavă. Veleitarii renunță și acceptă pierderea megahertzului, iar profesioniștii scot catalogul pentru a comanda ventilatoare de înaltă performanță și pastă termoconductive. Lupta împotriva verii este câștigată abia atunci când se aude vuietul paletelor suplimentare de pe rotor și PC-ul lucrează la capacitate maximă.

Un element de procesare rezistent

Cu Duron, AMD trimite un mic gladiator în lupta împotriva lui Celeron

Ca urmaș al seriei K6, AMD prezintă pe piață Duron-ul. Acest flăcău calculăreț este tactat cu 600, 650 respectiv 700 MHz și se bazează pe Athlon, având în total 192 Kbyte Cache direct pe chip (128 + 64). Este de remarcă utilizarea bus-ului EV6 al lui Athlon cu 100 MHz (DDR) în locul unei soluții economicoase și slăbuțe. Ca frate mai mic al noului Athlon (vezi testul nostru), acesta va ataca Celeron-ul de la Intel. În performanțele sale de la jocuri va echivala cu Athlon-ul original. Primele procesoare au ajuns deja la producătorii de PC-uri pe la începutul lui iunie, prin urmare primele sisteme ar trebui să apară deja pe piață. Infrastructura este dată de Socket A cu chipset-ul VIA-KT133, denumit înainte KZ133. Acesta oferă memorie PC133 SDRAM rapidă, UltraDMA/66 și AGP4X. Plăci de bază de acest tip sunt oferite de exemplu de MSI (www.msicomputer.com). Prețurile de desfacere ale procesorului nu sunt încă fixate. Comercianții en gros primesc chip-ul pentru 112 (600 MHz), 154 (650 MHz), respectiv 192 dolari (700 MHz).



FRĂȚIORUL
La prima vedere, Duron aproape că nu diferă de Athlon, folosind aceeași caroserie.

■ PRODUCĂTOR AMD ■ TELEFON 089-450530 ■ WWW www.amd.com

Lumi glaciare

Ultima versiune a lui Cool 3D



SIMPLU Prin drag&drop, imaginile și textele pot fi înzestrate cu nostime efecte 3D.

Firma Ulead lansează versiunea 3.0 a cunoscutului 3D Tool. De la grafica simplă vectorială până la animația mișcătoare înscenată, programul strălucește prin controlul simplu și prin meniurile de ansamblu drag&drop. Toate modificările sunt redată pe ecran în timp real. Apoi, sub formă de animație sau video, întreaga operă poate fi exportată și plasată direct în Web. Pentru 70\$, aici găsiți tot ce poate face mai frumoasă lumea celei de-a treia dimensiuni.

■ PRODUCĂTOR Ulead ■ TELEFON 0531-2207920
■ WWW www.ulead.com

Tracking Tour

Microsoft ridică mingea la fileu

Microsoft lansează un atac de temut asupra mouse-ului ca instrument standard de introducere a datelor pentru PC. Iată că tehnologia IntelliEye și-a făcut intrarea și în lumea trackball-urilor. Microsoft Trackball Explorer și Trackball Optical promit un control precis, prin scanare optică. Și oferta de funcții a fost mărită. În sfârșit, obișnuita notiță a mouse-ului se poate găsi și la Trackball. La design, stilul Explorer al mouse-ului Microsoft a fost preluat pe nolie bile de control. Ambele instrumente se conectează prin portul USB sau PS/2. Probabil că prin octombrie produsul se va putea găsi și la distribuitorii români.

GEMENI
Înrudirea cu mouse-ul Explorer nici nu poate fi negată.



■ PRODUCĂTOR Microsoft
■ TELEFON 0180-5251199
■ WWW www.microsoft.com

Cu o optime mai mult

Cu Millenium G450, Matrox mai pune paie pe foc

Matrox va lansa în august urmașul seriei G400, sub numele de Millenium G450. Acestea i-au fost îmbunătățite viteza 3D și nenumărate alte caracteristici ale performanțelor. De remarcat ridicarea tactului RAMDAC de la 300 la 360 MHz pentru un refreshrate mai mare la rezoluții înalte. Pe placă regăsim tehnologia Dual Head, care permite conectarea unui al doilea monitor pe placă, și Environment Mapped Bump Mapping (EMBM).

Acceleratorul AGP 4X are drivere pentru toate sistemele de operare uzuale. Millenium G450 va fi dotat cu 32 MB DDR SDRAM (64 Bit lățime) și va costa 200\$.

- DISTRIBUȚIE Matrox
- TELEFON 089-6144740
- WWW www.matrox.com

■ **CLAR CA STICLA**
Calitatea imaginii noului Millenium G450 de la Matrox e din nou printre cele mai bune.

Potrivită

Head Phone pentru Home PC

Pentru mai puțin de 15\$, de la firma InterAct se va putea cumpăra în curând o combinație între căștile stereo și microfon. Dacă e vorba de telefonie online, software controlat prin voce sau un atac coordonat în jocurile multiplayer, orice utilizator modern trebuie să aibă un asemenea set. Din punct de vedere al designului, remarcăm o nouă poziționare: casca se așează pe urechi, iar cordeluța se lasă pe ceafă. Instrumentul va fi disponibil în patru combinații moderne de culori.

- PRODUCĂTOR InterAct
- TELEFON 01805-125133
- WWW www.interact-europe.com

■ **ELEGANT**
În locul unor căști grosolane, Head Phone de la Interact sugerează un design suplu.



TOMBOLA
UOL Games

10 jocuri PlayStation oferite de SONY

Completați talonul de la pagina 156, trimiteți-l pe adresa redacției și puteți câștiga unul din premiile oferite de SONY!

Topul cititorilor PC Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games

1 **AGE OF EMPIRES 2**
(Ensemble Studios/Microsoft)

GAVALERII care anunță atacul asupra cetăților dușmane trebuie să fie bine pregătiți. CD-ul suplimentar The Conquerors vine în toamnă, cu unități și misiuni proaspete.

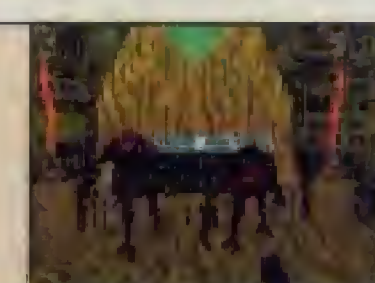
Luna trecută: **2**



2 **HALF-LIFE (DT.)**
(Valve/Havas Interactive)

PENTRU CONTRIBUȚIA SA la eliminarea extraterestrilor, Gordon Freeman a fost gratificat cu locul doi în top.

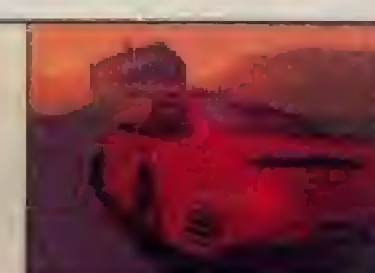
Luna trecută: **3**



3 **NEED FOR SPEED PORSCHE**
(Electronic Arts)

ȘOFERII DE PORSCHE vor fi depășiți cu ușurință, dacă în fiecare curbă apasă pe frână cuprinși de panică.


Luna trecută: **4**



4 **THE SIMS**
(Maxis/Electronic Arts)

SIMȘII se îndreaptă dezbrăcați spre duș. Asperitățile pixelilor le ascund însă părțile doasnice.

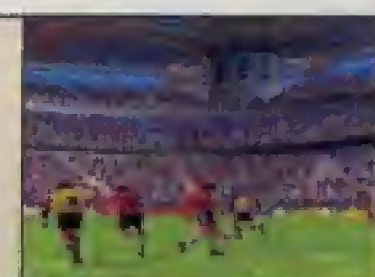
Luna trecută: **1**



5 **ANSTOSS 3**
(Ascaron/Infogrames)

JUCĂTORII care frânează înaintarea managerului sunt pur și simplu schimbați.


Luna trecută: **5**



6 **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**
(Gearbox/Havas Interactive)

ROLUL în care vă croiți drum cu arma, în add-on-ul genialului joc, a fost schimbat.

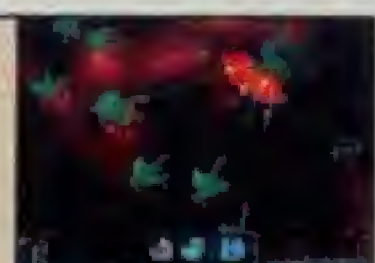
Luna trecută: **7**



7 **STAR TREK: ARMADA**
(Activision)

RASELE din sectorul Alfa sărbătoresc cu însufiețire înfrângerea borgilor.

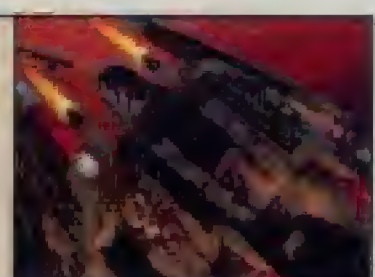
Luna trecută: **14**



8 **STARLANCER**
(Digital Anvil/Microsoft)

RĂZBOIUL dintre Răsărit și Apus rezbucnește. Fracțiunile se înfruntă într-un spațiu 3D.

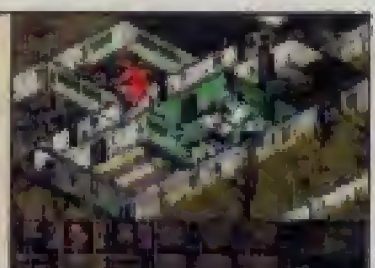
Luna trecută: **NOU**



9 **JAGGED ALLIANCE 2**
(Sir-Tech/TopWare Interactive)


MERCENARII trebuie să aștepte cu răbdare apariția mission pack-ului Unfinished Business, care încă întârzie.

Luna trecută: **13**



10 **DISCUȚIILE** nesfârșite privind indexarea shooter-ului de la Id Software nu mai sunt actuale.

Luna trecută: **10**



11 **ULTIMA ASCENSION**
(Origin/Electronic Arts)

Luna trecută: **12**

12 **EARTH 2150**
(TopWare Interactive)

Luna trecută: **18**

13 **DARK PROJECT 2: THE METAL AGE**
(Looking Glass Studios/Eidos)

Luna trecută: **8**

14 **C&C 3: FIRESTORM**
(Westwood Studios/Electronic Arts)

Luna trecută: **9**

15 **BALDUR'S GATE**
(BioWare/Virgin Interactive)

Luna trecută: **11**

16 **SWAT 3**
(Sierra/Havas Interactive)

Luna trecută: **25**

17 **STAR WARS: FORCE COMMANDER**
(LucasArts)

Luna trecută: **23**

18 **NOX**
(Westwood Studios/Electronic Arts)

Luna trecută: **19**

19 **OUTCAST**
(Appeal/Infogrames)

Luna trecută: **36**

20 **PHARAOH**
(Impression Games/Havas Interactive)

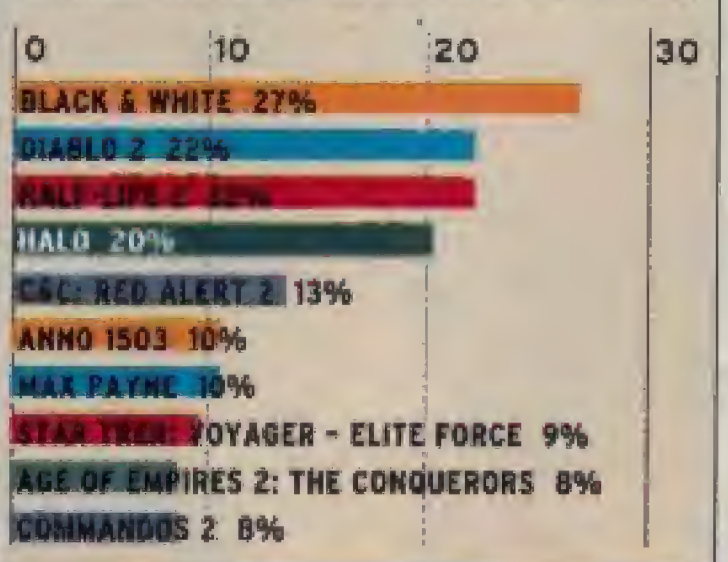
Luna trecută: **27**

Loc: **7** **11**

Modificarea față de luna precedentă: ▲ în urcare, ▼ în coborâre, = neschimbat

Locul din luna precedentă

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games



TIGRU ÎN TANG Numai cei mai buni jucători B&W posedă o asemenea creatură.



TOP 10 ROMÂNIA

- NEED FOR SPEED: PORSCHE
- DIABLO II
- DARK PROJECT II: THE METAL AGE
- AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
- UNREAL TOURNAMENT
- THE SIMS
- NOU SOLDIERS OF FORTUNE
- FIFA 2000
- TOMB RAIDER 4
- NOU COMMANDOS 2

TOP 10 GERMANIA

- NOU DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
- DIE RACHE DER SUMPFFÜHNER
- THE SIMS
- STARLANCER
- BIG BROTHER THE GAME
- STAR TREK: ARMADA
- F1 2000
- COMMAND & CONQUER 3: FIRESTORM
- NOU EURO 2000
- YOU DON'T KNOW JACK 3

TOP 10 USA

- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- THE SIMS
- ROLLERCOASTER TYCOON
- NOU SIMCITY 3000 UNLIMITED
- AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
- NOU MOTOCROSS MADNESS 2
- ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
- EVERQUEST: RUINS OF KUNARK
- STARCRAFT
- NOU DAIKATANA

TOP 10 UK

- NOU SHOGUN: TOTAL WAR
- THE SIMS
- CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
- AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
- SOLDIER OF FORTUNE
- EURO 2000
- F1 2000
- TACHYON: THE FRINGE
- STARLANCER
- DELTA FORCE 2

Dacă doriți să participați și dvs. la Topul Jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa: Simion Bărnuțiu, nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. BIHOR, sau e-mail: pcgames@rdsor.ro

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

Lista de așteptare în iulie

În fiecare lună găsiți în PC Games știri cu toate evenimentele importante și termenele de lansare



■ METALE GRELE

Eroina de acțiune Julie își sărbătorește premiera în septembrie. Bucurați-vă de cea mai sexy grafică 3D a tuturor timpurilor.

Lansările

lunilor august, septembrie

Mi	12.7.	Un salut soarelui: Apare REACH FOR THE STARS
Vi	14.7.	DEUS EX pe piețele europene: Trăiește așa cum vrei.
Vi	14.7.	Neschimbarea se poate cumpăra: MIGHT & MAGIC B.
Vi	14.7.	Aveți o vedere bună: DSF ULTIMATE GOLF.
Ma	18.7.	Cu urlete de luptă: WARLORDS BATTLE CRY.
Ma	18.7.	Made for shooting you, baby: KISS PSYCHO CIRCUS.
Ma	28.7.	Haideți la împăiat: MOORHUHNJAGD 2.
Jn	03.8.	Din nou nostalgie pe rafturi, cu BATTLE ISLE (Platinum).
Lu	09.8.	Strigătele scoase la vânzare: WARLORDS BATTLECRY.
Ma	08.9.	Noul bonuspack pentru MOORHUHN.
Ma	15.8.	A II-a încercare de lansare: MERCEDES-BENZ TRUCK RACING.
Vi	18.8.	Fugți pe la casele voastre cu SYDNEY 2000.
Ma	18.7.	De-acum mai lefțin: BUNDESLIGA STARS 2000 (Classics).
Vi	28.7.	HEROES OF MIGHT & MAGIC apare ca trilogie.

Acțiune

Alone in the Dark 4	noiembrie 2000
C&C: Renegade	Trim. III/2000
Blair Witch Project	octombrie 2000
Deep Fighter	septembrie 2000
Duke Nukem Forever	Trim. II/2000
Dragonriders	decembrie 2000
Evil Dead	februarie 2001
Galleon	noiembrie 2000
Giants	septembrie 2000
Halo	martie 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	septembrie 2000
Hidden & Dangerous 2	aprilie 2001
Loose Cannon	Trim. IV/2000
Mafia	noiembrie 2000
Max Payne	martie 2001
MechWarrior 4	Trim. IV/2000
Obi-Wan	septembrie 2000
Oni	noiembrie 2000
Resident Evil 3	septembrie 2000
Rune	octombrie 2000
Star Trek: Voyager	septembrie 2000
Team Fortress 2	Trim. II/2000
Technomage	Trim. III/2000

Strategie

Anno 1503	Trim. I/2001
Anpiff	septembrie 2000
Battle Isle: The Andosia Conflict	Trim. III/2000
Black & White	noiembrie 2000
C&C: Red Alert 2	octombrie 2000
Call to Power 2	Trim. III/2000
Cultures	septembrie 2000
Der Clou 2	septembrie 2000
The Patrician 2	octombrie 2000
Desperados	Trim. I/2001
The Settlers 4	Trim. IV/2000
The Sims - The Full Life	Trim. III/2000
Frontschweine	octombrie 2000
Pizza Connection 2	octombrie 2000
Republic: The Revolution	Trim. IV/2000
Starfleet Command 2	noiembrie 2000
Sudden Strike	august 2000
Three Kingdoms	Trim. III/2000
Unborn	Trim. IV/2000

Warcraft 3	Trim. IV/2000
Wiggles	Trim. I/2001
Z2	Trim. I/2001

Aventura

Anachronox	Trim. III/2000
Baldur's Gate 2	septembrie 2000
Blade	noiembrie 2000
Gorasul: Lost Souls	septembrie 2000
Gothic	Trim. III/2000
Monkey Island 4	noiembrie 2000
Neverwinter Nights	2001
Planescape Torment 2	Trim. IV/2000
Pool of Radiance 2	noiembrie 2000
Simon the Sorcerer 3D	Trim. III/2000
Stonekeep 2	Trim. IV/2000
Summoner	februarie 2001
The Real Neverending Story	Trim. III/2000
The Road to El Dorado	noiembrie 2000
Wizards & Warriors	Trim. III/2000

Sport- & Curse

Anstoss Action	Trim. I/2001
Box Champions 2000	Trim. II/2000
Championship Motocross	Trim. III/2000
Midtown Madness 2	Trim. III/2000
Need for Speed: Motor City	septembrie 2000
Rally Racing Simulation	noiembrie 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	septembrie 2000
Williams F1 Team Racer	noiembrie 2000
World Sports Cars	Trim. III/2000
V-Rally 2 Expert Edition	septembrie 2000

Simulatoare

Comanche 4	Trim. III/2000
Crimson Skies	Trim. III/2000
Descent	4 octombrie 2000
Destroyer Command	septembrie 2000
Freelancer	Trim. IV/2000
IL-2 Sturmovik	Trim. I/2001
I-War 2	septembrie 2000
Silent Hunter 2	Trim. I/2001
Star Trek: Klingon Academy	Trim. III/2000



■ ÎN CĂDERE

ÎNTOTDEAUNA

C&C: Red Alert 2 se desfășoară pe scene cunoscute. Parașutiștii sar aici din avion asupra Pentagonului.



■ IN CURÂND GOI PE TEREN
Numai numărul de pe spate indică cui pasati mingea în Bundesliga 2000.

nimic de Just, zis!

Hagi, Dimas, Ilie, Xavier, starurile lui *Euro 2000*.
Acum ei acuză EA Sports & Co., deoarece firma a utilizat numele și portretele, fără să-i consulte.
Un subiect fierbinte: Jancker va putea să mai apară cu chelie în *FIFA 2007*?



DRAGII MEI FAVORIȚI Acest jucător din *Euro 2000* amintește mai degrabă de Mr. Bean decât de Lothar Matthäus.

Cu puțin timp în urmă, câtorva fotbaliști profesioniști le-a căzut gamepad-ul din mână, când s-au descoperit pe monitoare. Cel puțin așa am deduce, pentru că au apelat imediat la un avocat. Printre acești 12 jucători se numără fotbaliști de marcă români precum Gheorghe Hagi (Galatasaray Istanbul) și Adrian Ilie (FC Valencia), sau portughezi: Abel Luis Xavier (FC Everton) și Manuel Dimas (Standard Lüttich). Potrivit unui articol al ziarului olandez *De Telegraaf*, cinci producători de jocuri (Electronic Arts, Eidos, Sony, Infogrames, Rage) sunt chemați în instanță de trei cluburi (Feyenoord Rotterdam, Slavia Praga, Vicenza Calcio) și de 12 jucători. Cauza: utilizarea neautorizată a numelui, chipurilor și siglelor.

De ce atâta zarvă? Ca de fiecare dată, este vorba de bani. Și încă de foarte mulți. Care fan al sporturilor nu s-a întrebat de ce jucătorii din *NBA Live 2000* sau *NHL 2000* seamănă atât de mult cu cei din realitate, iar în *FIFA 2000*, *Euro 2000* sau chiar *Bundesliga 2000* nu există nici umbră de asemănare? Și asta deși cele cinci jocuri vin de la

același producător, EA Sports. Motivul este simplu: federațiile profesionale din SUA, NHL și NBA, vând drepturile pentru redarea 3D a jucătorilor împreună cu licența. La fotbaliștii europeni lucrurile stau altfel, deoarece chiar și după încheierea contractului aceștia își mențin drepturile personale, adică cel asupra numelui și fotografiei. Că e vorba de Del Piero, Zidane, Beckham, Fiگو, Bierhoff sau Davis, în Europa trebuie contactați toți jucătorii separat. Și sunt mii!

În Germania, drepturile jucătorilor se află de regulă la clubul de fotbal, fiind astfel necesar consimțământul acestuia. În pachetul complet nu se găsește nicidecum fața sau figura jucătorului, fie el național sau internațional. Același lucru este valabil și pentru stadioane, căci dacă o arenă aparține clubului, producătorul jocului trebuie să plătească o autorizație costisitoare. De exemplu, pentru stadionul Westfalia, fără OK-ul lui Borussia Dortmund nu se poate face nimic.

Deci dacă un producător cumpără drepturile jocurilor de computer pentru o ligă, campionat european și mondial sau o cupă (Champions League, UEFA), poate utiliza numele evenimentului sportiv (de exemplu "Euro 2000"), logo-ul respectiv, stadioanele, echipele și numele jucătorilor, nu însă și imaginile originale ale personajelor principale. Potrivit comentariului unui mucallit, "ar fi ca și când televiziunea ar putea transmite partidele, însă nu ar avea voie să arate jucătorii". Până acum, cei mai mulți producători au distorsionat mai mult sau mai puțin modelele 3D ale jucătorilor. Se pare că ani de zile nici un profesionist nu a remarcat că un jucător cu caracteristicile sale se împotmolea pe gazon. Asta până acum...

Chiar dacă din punct de vedere



GATA CONSTRUIT Dacă un producător dorește să introducă un stadion într-un joc de calculator, de cele mai multe ori are nevoie de acordul clubului.

tehnic era de mult posibil, jucătorii pur și simplu nu pot fi realizați mai realist. Măinile programatorilor simulatoarelor de fotbal sunt legate. Se bate cumva pasul pe loc, în loc să se evolueze cu tehnica? Da, iar asta înseamnă, practic, că redarea chipurilor jucătorilor în *FIFA 2001* și *Bundesliga 2001* nu va diferi mult față de cea a precursorilor.

Încă nu se știe care va fi decizia Justiției, căci contextul juridic este foarte discutabil. Întreaga lume a jocurilor de calculatoare așteaptă tensionată verdictul. Prima întrunire a curții va avea loc în septembrie. Dacă fotbalștii și echipele își impun plângerea, concernele de jocuri vor avea ce plăti; 2,5 milioane dolari se cer numai pentru despăgubiri. Ne rămâne să sperăm că producătorii de jocuri și federațiile (UEFA, FIFA) se vor așeza la aceeași masă, pentru ca fanii de fotbal să nu fie nevoiți să renunțe la delicii care sunt deja de mult standarde în simulatoarele de baschet și de hochei pe gheață.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



GHICI CINE-Î? L-ați fi recunoscut pe Mehmet Scholl? Idolul femeilor și marcatorul golului german de la Campionatul European a arătat și mai bine.

Sportivi cam scumpi

Cine vrea să introducă echipe și sportivi adevărați în jocurile sale trebuie să plătească bine. PC Games vă arată cine câștigă la cele mai importante discipline sportive.



**Baschet / hochei pe gheață
Fotbal / baseball**

Federațiile profesionale americane NBA, NHL, NFL și MLB colaborează cu mai mulți parteneri (EA Sports, Acclaim, Microprose). Regula principală: cine dorește să intre în posesia unei licențe, o și primește, cu toate cluburile, toți jucătorii, toate logo-urile, toate stadioanele, toate fotografiile, toate statisticile, pur și simplu totul. Excepțiile fac doar jucători de excepție, ca Michael Jordan. Acesta costă extra.



Formula 1

Regula de fier: cu cât mai actual este sezonul cu atât mai scumpă este distracția - EA Sports își permite pentru *FI 2000* luxul sezonului actual, Microprose însă consideră că datele din '98 sunt suficiente pentru *Grand Prix 3* care apare în curând. Regulamentele și controalele severe ale FIA au grijă ca într-adevăr totul până la punctul de pe i să corespundă: piloții, mașinile, circulele, benzile și publicitatea de pe bolzi.



Jocurile Olimpice

Orice concurs de atletism poate fi prelucrat ca joc PC de către orice producător. Doar Eidos are un contract exclusiv cu Comitetul Olimpic Internațional. Actualmente, concernul Tomb Raider lucrează la un joc de sport axat pe jocurile de vară din Sydney, purtând originalul și inteligibilul titlu Sydney 2000. Prin apăsarea ritmică a tastei "spațiu", trimiteți jucătorii din poligoane să sară peste obstacole și aruncați bile de fier prin arenă.



Bundesliga

DGF a vândut pentru cinci ani lui Electronic Arts toate drepturile de la Bundesliga. Înainte, partenerul exclusiv a fost ani de zile Software 2000 (*Bundesliga Manager*). Toți ceilalți producători de managerie și simulatoare de fotbal sunt nevoiți să utilizeze nume și cluburi fanteziste. Afectat de aceasta este, de exemplu, *Ascaron*, cu seria de managerie de fotbal *Anstoss*. Fanii inventivi se ajută cu editorul integrat sau cu datele originale introduse.



Champions League / UEFA Cup / Welt- und Europameisterschaften

Drepturile pentru următoarele două campionate mondiale de fotbal (2002 și 2006) se află deja în mâna lui Electronic Arts. Chiar și Euro 2000, jocul oficial al Campionatului European din anul acesta, reprezintă un element al seriei FIFA. Principiul a fost deja practicat la Campionatul Mondial din Franța, cu mai mult sau mai puțin succes. Cumpărătorii licenței pentru Champions League (Infogrames, Eidos) pot și trebuie să introducă echipele, sponsorii, stemele cluburilor și tricourile originale.



Măsuri salvatoare de viați

■ UNIUNE PAȘNICĂ

Teroriștii, ostajicii și echipa anti-tero pozează pentru album la intrarea principală a hărții Militia.



O CHESTIE DE PRECIZIE Cu funcția zoom puteți elimina lejer și adversarii aflați la distanțe mari.

Cei crezuți deja morți trăiesc mai mult. Ultimul patch pe versiunea 1.10 oferă fanilor Half-Life nenumărate features noi și vrea să asigure poziția cea mai bună old timer-ului de acțiune în domeniul online.

Potrivit legilor branșei de jocuri, *Half-Life* a trecut deja de mult de perioada sa de glorie. Megaseller-ul a împlinit deja doi ani, vârstă care în această industrie rapidă este similară unei jumătăți de veșnicie. Și totuși, produsul Valve se bucură și în anul 2000 de o popularitate nediminuată, mai ales în domeniul

online. La acest succes covârșitor contribuie hotărâtor două elemente. Pe de o parte, producătorul Valve, care aduce permanent jocul la nivelul actual al tehnicii, prin update-urile sale. Pe de altă parte, comunitatea fidelă și inovativă a fanilor, care, cu modificările pe care le-au adus, au creat nenumărate variante multiplayer, puse oricui la dispoziție gratuit. Un exemplu strălucit este poate modul Half-Life Counter-Strike, care a avut succesul cel mai mare. Zi de zi, mii de jucători PC de pe tot globul se întâlnesc pe Internet pentru a se lupta cu arme virtuale. Succesul acestui mod a fost atât de mare, încât producătorii au luat software-ul de Counter-Strike sub protecție, pentru a-l comercializa. Dar nu numai din acest motiv comunitatea online a așteptat cu nerăbdare update-ul actual.

Datorită noului cod de rețea al lui Valve, posesorii de modem vor avea o șansă sporită în luptele de pe Internet.



MAI MULTE DETALII
În ultima versiune Counter-Strike puteți vedea până și cartușele care părăsesc arma adversarului.

Producătorii au reconfigurat complet codul de rețea al jocului, iar de această modificare amplă vor putea profita mai ales posesorii de modem cu o rată redusă de transfer. Iată cum va funcționa totul: cea mai mare modificare influențează redarea graficii jocului în partidele multiplayer. Până acum, jocul necesita pentru fiecare cadru redat o confirmare a serverului. Cine era deci conectat cu un modem mai vechi la Internet, trebuia să se aștepte de la bun început la o grafică sacadată, chiar dacă în calculator rula hardware high-end. Noul cod administrează separat legătura cu rețeaua și mecanica proprie a jocului, permițând astfel și posesorilor de modem framerate-uri în zona de 100.

O altă îmbunătățire ține de așa-numita Lag-Compensation, care de această dată funcționează asemănător celorlalte jocuri online. Astfel, pentru întâlnirea adversarilor contează doar ceea ce jucătorul vede pe monitorul PC-ului.



LA ATAC Arma de asalt SIG strălucește prin imensa forță de penetrare și frecvența mare de foc.

De la util până la bizar

Spiritul inventiv al comunității nu cunoaște limite. Am verificat pe Internet, în căutarea unor completări utile și nostime pentru Counter-Strike.

Skins:

Cu aceste texturi puteți schimba aspectul armelor și al figurilor de joc. Deosebit de interesante sunt ofertele unor constructori de skin-uri mai puțin serioși. De exemplu pe adresa www.counter-strike.de găsiți skin-uri de arme care vă transformă pușca într-un hotdog sau într-un lansator de sticle de kečchup. Merită să aruncați o privire.



FEBRA VĂNĂTORII În mod excepțional, pentru lovirea acestei găinușe de baltă nu se dau puncte.

Hărți:

Varietatea este asigurată de numărate nivele proprii, care așteaptă să fie luate de pe Internet. Aici găsiți și o hartă "Big Brother". Autorul a redat clădirea serialului până la ultimul detaliu, inclusiv mobilierul Ikea.



SALVAREA OSTATICILOR Vănați-i pe Percy Hoven și Sofie Rošentreter.

Una, alta

Practic, găsiți orice. Pe lângă add-on-uri practice, de exemplu cățări mai bune, am mai găsit o mulțime de modificări umoristice pe rețea. Un exemplu este așa-numitul Moorhuhn-Patch, pe care îl găsiți pe CD-ul nostru. Acesta transformă în găinușe de baltă păsările din piața hărții Italy.



TRANSPARENȚĂ Cățările modificate ușurează ochirea.



ÎN BEZNĂ Trei jucători se întâlnesc în canalizare pentru răfulală.

Dacă glonțul nimerește adversarul pe calculatorul propriu, atunci lovitura este marcată, indiferent unde se afla adversarul în momentul respectiv pe calculatorul său. Pentru a împiedica cheater-ii, serverul verifică dacă focul a nimerit într-adevăr. Iată un exemplu: un jucător cu un Ping de 200 milisecunde trage asupra adversarului său, iar serverul primește anunțul că focul a fost efectuat. După aceasta, serverul verifică Pingul focului (200 milisecunde) și calculează dacă adversarul se afla sau nu în momentul focului pe traiectoria proiectilului. Dacă rezultatul este pozitiv, lovitura este marcată și adversarul suferă pagube.

Pe lângă acestea, programatorii au micșorat considerabil volumul pachetelor de date care se vehiculează între server și calculatorul jucătorului și au optimizat codul. Îmbunătățirea ar trebui să acorde mai ales posesorilor de modem o șansă în plus față de jucătorii cu legături ultrarapide și, corespunzător, timpi mai mici de Ping.

Acest patch a reprezentat chiar pentru producătorii de moduri o măsură hotărâtoare: modificările codului de program sunt atât de ample, încât modurile care rulau încă pe versiuni mai vechi de *Half-Life* nu mai sunt compatibile cu versiunea 1.10. De aceea, toți producătorii mai importanți scot deja versiuni actualizate ale produselor lor, setate după noii parametri.

Half-Life 1.10 oferă însă mai mult decât simpla rutină prelucrată de rețea. Ca supliment, după instalare regăsiți pe HDD și o variantă puternic îmbunătățită a versiunii multiplayer a clasicului Team Fortress Classic.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch

Mulțumită lui Counter-Strike, Half-Life se menține în continuare în topul ego-shooterelor multiplayer.



AJUTOR LA NEVOIE În multe din hărțile Counter-Strike pe primul plan se află salvarea ostaticilor îmbrăcați în alb. Cine salvează cercetătorii aduce bani în casa echipei proprii.

Doriți să jucați ceva nou

Pe lângă update-urile producătorului, modurile programate de comunitatea fanilor sunt cele care încă mai fac din Half-Life, chiar și după doi ani, cel mai îndrăgit ego-shooter din rețea.

Counter-Strike



ADIERE PROĂSPĂTĂ Noul look de terorist Gorilla Warfare

Îndrăgitul mod al lui Half-Life a atins deja numărul de versiune 6.5. Acest joc de-a măcelul amintește de shootere tactice de tipul SWAT 3 și nu este interesant decât pentru partide multiplayer în Internet sau în LAN. Printre atuurile modului se numără armele și fizica realistă, alături de o uriașă comunitate de fani în Internet.

- + un mod profesional matur
- + multe servere
- + jucători din lumea întreagă
- + arme realiste
- + hărți detaliate
- + update-uri regulate

- neinteresant pentru single players

Nume: Counter-Strike
Versiune actuală: Beta 6.5
Download: cca. 56 MByte

Cele mai importante link-uri:
www.counter-strike.net
- website-ul oficial

FireArms



PUTERE DE FOC În FireArms mânuți cele mai moderne arme.

După cum reiese și din titlu, în acest mod relativ nou totul se învârtă în jurul armelor de foc exotice. În diferitele moduri de joc, există două echipe care joacă pentru steaguri, pentru informații secrete sau pur și simplu pentru numărul cel mai mare de lovituri. Ca în Counter-Strike, înainte de luptă vă cumpărați arme, blindaje și pansament. Oferta armelor este uriașă, de la Colt 45 1911 până la M60 MG.

- + ofertă interesantă de arme
- + fizică realistă
- grafică și jocul mai necesită îmbunătățiri
- momentan, doar puține servere sunt active
- relativ mulți teamkillers, care deformează principiul jocului

Nume: FireArms
Versiune actuală: 2.0
Download: cca. 29 MByte

Cele mai importante link-uri:
www.firearmsmod.com
- website-ul oficial
www.securityarms.com
- vastă bancă de date cu arme

Team Fortress Cl. 1.5



PRIVIRE DE ANSAMBLU Noua interfață face TFC-ul mai accesibil

Situație clasică printre modurile multiplayer: două echipe (roșu și albastru) se luptă pe diferite hărți pentru dominație. Varianta cea mai populară de joc este Capture the Flag. Jucătorul alege din nouă clase un personaj precum spionul, soldatul sau tehnicianul, care au dotări și calități diferite.

- + o mecanică serioasă a jocului
- + nenumărate servere
- + comunitate mare
- + o senzație variată de joc
- un look mai învechit în comparație cu celelalte moduri
- nu este prea simplu pentru începători

Nume: Team Fortress Classic
Versiune actuală: 1.5
Download: cuprins în patch-ul HL

Cele mai importante link-uri:
www.planetfortress.com
- un site TCF foarte bun
www.sierrastudios.com
- site-ul creatorilor lui TF cu informații referitoare la TFC și la mult așteptata continuare TF2



PE CD-ROM!

HL Patch 1.10, CS 6.5, FireArms 2.0 și hărți "BB" pentru CS

Ubi Soft

150.000
lei

TONIC TROUBLE

Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unuia piratat



**Ai fi vrut și tu un joc TONIC TROUBLE,
dar nu ți l-ai putut permite până acum?
Îți oferim ocazia de a-l comanda
la NUMAI 150.000 lei (taxe poștale incluse)!**

Comandă-l acum!

Tel. 059/479.661 Redacția PC Games

3700 - Oradea, str. S. Bărnuțiu nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3

E-mail: pcgames@rdsor.ro



■ **MAREA AVENTURĂ A TIGRULUI**
 Aztecii noștri s-au obișnuit deja cu colocatarul lor supradimensionat, iar acesta s-a dezvățat să consume doi-trei locuitori pentru micul dejun...

Un flăcău în toată firea

Ore suplimentare pentru Peter Molyneux: Cele mai noi informații la câteva săptămâni înainte de lansare

■ PRODUCĂTOR Lionhead Studios ■ DISTRIBUITOR Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

De ce s-a amânat din nou termenul de apariție?

Cel de la Electronic Arts sunt circumspecți în legătură cu lansarea în Europa a consolei PlayStation 2 de la Sony. Inițial, din acest motiv se vorbea chiar despre martie 2001 ca termen de apariție. În final s-a ajuns, totuși, la 3 noiembrie 2000.

La o asemenea grafică 3D, cu siguranță voi avea nevoie de un PC nou...

Black & White rulează deja cu un Pentium 300 cu 64 MB RAM. Calitatea grafică este setată automat, corespunzător fiecărui PC.

Ați citit deja o droaie de reportaje despre *Black & White* și tot n-aveți habar despre ce este vorba în joc? - Punem punct acestei situații: PC Games vă explică ce anume face din *Black & White* un joc atât de cool.

Cu un suspin, Peter Molyneux se lasă în fotoliu și face o pauză artistică, parcă ar vrea să mărturisească în orice moment că HDD-ul cu singura copie a lui *Black & White* s-ar fi dus pe apa Sâmbetel. "Astăzi avem termenul de predare a versiunii Alfa la Electronic Arts, la ora 19!" Asta măcar explică starea generală de agitație din spațiosul birou Lionhead. "Și ghici ce am uitat: funcția de salvare! Momentan chiar nu pot fi salvate stadiile jocului!" La testul de Internet salvarea a fost posibilă mulțumită unei combinații speciale de tastatură, însă jucătorii nu pot fi amăgiți cu așa ceva. "De parcă ar fi primul meu joc!", spune autocritic și ciatină din

cap. În timp ce programatorii din jurul lui sparg codurile bătând stresați în taste, Peter ne arată plin de calm jocul, pe care îl descrie ca fiind cea mai bună și mai matură creație a sa. Și totuși, aproape din minut în minut se pare că ceva nu funcționează. Apoi strigă un nume, urmat de întrebarea: "Până deseară veți elimina acest bug?" Răspunsul, invariabil, în 100% din cazuri: "Sigur, Peter, încep îndată." Apoi Molyneux ne arată de ce acest joc poate renunța la lcoane și la panouri de comenzi. Cu mouse-ul folosește zoom-ul și se plimbă prin lumea 3D a Insulei Eden, eclatantă și idilică, compusă parcă din imagini luate din perspective aeriene. Munți uriași, mângâiați de valuri gingașe, sunt despărțiți de văi în care se îngrămădesc tot felul de creaturi.

După ce jucătorul de *Black & White* își revine din poziția gură-cască, aruncă o privire asupra satului. Un popor harnic își desfășoară aici activitățile cotidiene.

Se tale copaci, se sfarmă stânci, se ridică case. Locuitorii pesculesc, gătesc, joacă fotbal, vânează, sapă, se căsătoresc și procrează, întocmai cum v-ați obișnuit din jocuri de strategie de tipul *The Settlers*. Omuleții nu-i puteți controla direct, dar mediul se lasă influențat; cu indicatorul mouse-ului, o mână magică, puteți, printre altele, ridica stânci sau copaci.

La survolarea peisajului, se găsesc din loc în loc suluri scrise, care țin locul misiunilor și descriu story-ul. Puteți aborda aceste quest-uri în ordine aleatorie. În funcție de cum și când veți îndeplini misiunea, veți fi răsplătit de locuitorii. Iată un exemplu din cele mai simple: Imediat lângă așezare există un cerc de pietre, din care lipsesc mai mulți monoliți. Trebuie să străbateți toată insula, să găsiți pietrele și să le așezați în adâncituri. Mai târziu, bineînțeles, lucrurile devin mai complicate, asta și



TIPI DIABOLICI Cel doi consilierii B&W, unul "bun" și unul "rău", nu-și fac de cap doar la începutul jocului.



"Voi mai produce și jocuri PC, însă momentan îmi stă gândul la un joc de consolă. Iar acesta va fi cu siguranță adaptat și el pentru PC."

Întrucât există și alți zei care au aceeași intenție. Nu vă veți ocupa de la început până la sfârșit de unul și același popor; există azteci, egipteni, japonezi, greci și indieni, pentru a aminti doar câteva neamuri. Cu fiecare, veți primi noi formule magice în plus. Indienii vă învață vrăji meteorologice, de la locuitorii Mărilor Sudului veți învăța magia voodoo, iar de la egipteni veți afla cum se pot ridica clădirii în exclusivitate prin magie.

Dacă poporul s-a extins în asemenea măsură încât să de granițele altuia, nu se pot evita disputele sângeroase. În loc să vă trimiteți supușii la luptă, veți apela la formule magice puternice. Din repertoriul dvs. fac parte mingi de foc, fulgere, cutremure, erupții vulcanice, epidemii, tornade, invazii de insecte și alte câteva duzini de catastrofe. Poporul propriu vi-l tratați cu formule de vindecare sau împrejmuiți întreaga așezare cu un

urlaș scut protector. Condiția realizării tuturor acestor trucuri o reprezintă însă cantități uriașe de mana, energie magică. Iar aceasta nu o primiți decât dacă sunteți slăviți de popor. Dacă sunteți un zeu bun, acest lucru este rezultatul purei recunoștințe. Dacă sunteți considerat un zeu rău, locuitorii Edenului vă preaslăvesc de frica pedepselor. Chiar și lucrurile mărunte pot modifica imaginea dvs. de zeu; dacă ușurați munca tăleților de lemne și scoateți copacii cu rădăcină cu tot, transportându-i direct în atelierul de prelucrare, economisiți mult timp și sudoare, primind astfel puncte pozitive.

Dacă loviți clopotul cartierului dvs. general, o citadelă în formă de turn, locuitorii ies din case alergând și dansează extatic în jurul sediului dvs. Însă nu e bine să abuzați prea mult de aceste slujbe, căci în timp ce locuitorii se roagă, nu pot construi case și nici tăia lemne. În vremuri de război, rugăciunea constantă a supușilor poate fi utilă. În funcție de caracterul zeului, cu timpul simpla citadelă devine o cetate sumbră sau un palat pompos ca din povești. În interiorul fortăreței 3D sunteți așteptat de ferestre de biserică înalte cât peretele, cu statistici și punctaje. Similar citadelei se modifică și pelsajul; zeli foarte răi domnesc într-un pelsaj la fel de infernal. La urma urmelor, *Black & White* nu se numește degeaba astfel, căci programul analizează permanent cum vă purtați și adaptează mediul în mod corespunzător.

Pe lângă acestea, alternanța



VORBĂRIE Tot ceea ce tastați în modul chat multiplayer este redat cu mușcarea sincronă a buzelor.

VIAȚĂ FERICITĂ DE ANIMAL Puteți alege inclusiv animale bonus dintre 22 de creaturi.



ILUMINARE Dacă bate clopotul citadelei, adepții se adună în fața ei. Cu cât dansurile și cântecele sunt mai intense, cu atât se generează mai multă mana.

zi - noapte, anotimpurile, zăpada și ploaia oferă imagini spectaculoase. Cum ia naștere din mana un fulger cutremurător? Vrăjile nu se declanșează pur și simplu prin clicuirea unei lcoane, ci printr-un sistem de identificare a gesturilor: prin mișcarea mouse-ului se pot desena pe sol litere și simboluri (cercuri, pătrate, triunghiuri, pentagrame etc.), din care rezultă felul și forța formulei magice. Programul recunoaște în mod automat ce magie doriți să aplicați. Cu cât desenați mai bine, cu atât mai masive sunt efectele. O mică spirală generează o furtună frumușică; cu cât mai mult trasați spirala pe ecran, cu atât mai puternic va fi rezultatul, ajungând la proporțiile unei tornade în toată legea. Vă puteți întreba: "Pentru Dumnezeu, asta înseamnă că tot timpul trebuie să frecăm mouse-ul de pad ca nebunii?" Nu, căci vă veți

preocupa în permanență de a reacționa la atacurile concurenței. De exemplu, înainte ca un fulger să se coboare asupra unei așezări adverse, se conturează nori întunecați. Puteți astfel iniția în timp util măsuri potrivite pentru evitarea catastrofelor; aproape pentru orice există antidotul potrivit.

De parcă nu ar fi de ajuns să te ocupi de un întreg popor, pe lângă acesta mai creșteți o creatură, care vă sprijină în lupta împotriva altor zei. Practic, exemplarul de pornire îl primiți cadou. După un scurt tur de cercetare într-o vale mică, învăluită în ceață, a insulei veți face o descoperire nostimă: trei pui de animale - o maimuță, un tigru și o vacă - sunt în așteptarea unui nou stăpân. La început, animalele sunt candido și vă privesc cu ochi mari și sinceri, însă după mai multe ore de joc din acestea se dezvoltă caractere puternice, la propriu, care pot



ROMANTISM PUR Mulțumită permanentei alternanțe zi - noapte, veți asista la minunate apusuri și răsărituri de soare.



"Black & White este un uriaș parc de joacă, la care numai pentru cercetarea împrejurimilor veți avea nevoie de mai multe ore."

crește într-atât încât să lase în urma lor urlașe cratere, iar pământul să se cutremure la fiecare pas. Creatura nu se lasă manevrată direct, ci țopăle individual prin lumea întinsă și îl caută granițele. Cine a deținut vreodată un Furby sau un Tamagotchi va avea puține probleme cu educarea; prin mângâiere, respectiv prin lovituri pe porțiuni sensibile ale corpului, declanșate prin menținerea apăsată a tastei stângi sau drepte a mouse-ului, protejatul dvs. este recompensat sau pedepsit pentru faptele sale, iar astfel învață. De exemplu, dacă creatura trebuie să-și facă necesitățile și-și lasă grămăjoara chiar între straturile de flori ale grădiniței locale (iar la o vacă de dimensiunea lui Godzilla asta poate însemna metri cubi de materii), trebuie s-o educați cu mouse-ul conform imperativului: "Nu mai face asta!" Un episod similar, dar petrecut pe o plantație, are un efect benefic, excrementele fiind un îngrășământ natural excelent. Iar dacă flăcăul nostru își lasă dejecțiile chiar în tabăra adversarului și-i dărâmă casele sub picioare, atunci chiar merită o recompensă substanțială.

În iarbă

Peisajele și așezările nu ar putea fi mai variate. În timp ce egiptenii se așează în deșert, aztecii sunt atrași de junglă.





TWISTER Mișcarea circulară susținută a mouse-ului duce la o astfel de tornadă impresionantă, care distruge sate întregi.

Tot ce faceți este imitat de creatură, că adunați stânci sau că le aruncați în mare. Chiar și formulele magice sunt asimilate; dacă încercați o vrajă cu mingi de foc în timp ce animalul vă urmărește interesat, nu trebuie să vă mirați dacă la un anumit moment și el începe să experimenteze așa ceva. Dacă vă comportați rău cu poporul dvs., creatura va face la fel și va strivi oamenii sub picioare ca pe niște furnici. Animalul memorează și episoadele educative; dacă îl mângâiați în timp ce ascultați un anume CD cu muzică pe calculator, fiți gata să vedeți chiar și vite capabile de mișcări de breakdance. Dacă îl loviți în timpul unei melodii, data viitoare va fugi sau se va ascunde.



"Nici o creatură nu seamănă cu alta. Din înfățișarea animalului se poate deduce caracterul stăpânului său."

Ceilați zei cresc, bineînțeles, și ei creaturi proprii. Pe corpul acestora deseori se poate citi istoria acestora: pete albastre indică faptul că bestia a fost lovită des. Cicatricele și musculatura dezvoltată vor fi indiciul faptului că animalul a trecut prin ceva lupte. Colții uriași și unghiile lungi arată că este vorba de o fiară înrăită, care se comportă extrem de agresiv. Dacă creatura este suplă, înseamnă că duce lipsă de hrană, iar

Iată Black & White!

În principiu, *Black & White* se compune din cinci elemente de joc

Educarea creaturii



Rețineți: orice ați face, animalul dvs. o să vă imite și va stăpâni aptitudinea în cauză. Prin pedepse (lovituri) și recompense (mângâieri), vă veți educa micuțul șturlubatic. Cu cât vă ocupați de el mai mult, cu atât va deveni mai mare și mai puternic. În lupte, acesta vă sprijină cu formule magice pe care i le-ați arătat dvs. Creatura acționează complet independent, neputând fi controlată direct.

Rezolvarea quest-urilor



Pergamentele ascunse pretutindeni reprezintă sarcini pe care le puteți îndeplini în ordinea în care doriți. Pentru misiunile îndeplinite cu succes primiți mici recompense.

Învățarea formulelor magice



Simbolurile pe care le desenați în peisaj cu mișcări energice ale mouse-ului sunt traduse de program în formule magice - figuri geometrice, litere, cifre.

Lupta cu ceilalți zei



Cine are cea mai puternică creatură? Cine cunoaște cele mai eficiente formule magice? Provocați la duel zeul învecinat și aflați singuri.

Ocrotirea și păzirea poporului



Fără credincioși nu este mana, iar fără mana nu sunt formule magice. Pentru ca poporul dvs. să se dezvolte, trebuie să-l sprijiniți ori de câte ori este nevoie.



o burtă prea lăsată poate fi indiciul unui consum exagerat de omuleți foarte nutritivi. Prin mimică și gesturi se pot observa și sentimentele; se rânjește, se plânge, se toarce, se mormăle și se zâmbește. Dacă se ajunge la un conflict cu un vecin, de fiecare dată veți utiliza și creatura. Nu trebuie să vă faceți griji prea mari pentru protejatul dvs.; chiar dacă nu iese învingător dintr-o luptă, nu moare, însă câștigă experiență. Dacă v-ați săturat de flința pe care o aveți, puteți să vă alegeți mai târziu o alta - un crocodil, un leu sau un cal.

În modul multiplayer veți putea arăta lumii întregi ce exemplar grozav ați crescut. Asemenea unei expoziții de câini, pe Internet se întâlnesc toți creatorii de succes, pentru dueluri sau pentru a scutura hărți special concepute pentru rețea. Modul The Gathering este mai mult sau mai puțin un urlaș chatroom în format ICQ, unde sunteți reprezentat prin creatura proprie. Buzele și mandibulele animalelor se mișcă sincron cu textele pe care le scrieți. De la



GEL CE DANSEAZĂ CU LUPII Deasupra citadelei dvs. plutește un pergament, ceea ce înseamnă o mislune pe care o puteți îndeplini fie singur, fie în compania creaturii dvs. - un lup, în cazul de față.

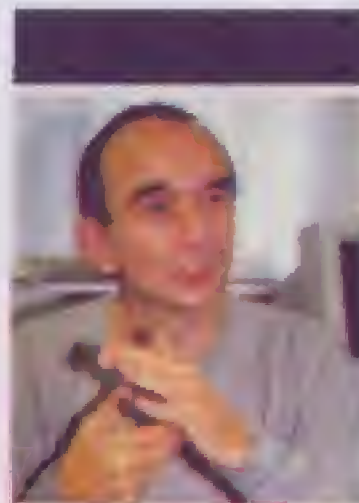
■ **MONKEY ISLAND**

Loviturile sau dragostea decid dacă maimuța dvs. va deveni o primată prietenoasă sau un sumbru King-Kong.



începutul lui noiembrie programul de bază pentru The Gathering se va putea lua gratuit de pe site-ul Lionhead sau de pe CD-ul revistei PC Games. Cu acesta și cei care nu posedă jocul vor putea face primii pași de pregătire, însă după părăsirea programului nu se poate salva. Pe Internet veți putea înaintea de toate face schimb de formule magice și alte capacități. Pe lângă diferitele moduri mai există și un "univers *Black & White*", care unește mai multe insule single player între ele. Cine dorește poate întemeia un clan și își prezintă la lupte tigrul împreună cu maimuța, lupul și vaca. Se poate realiza chiar și un tatuaj propriu al clanului, care poate fi lipit oriunde pe corpul animalului; și când spunem "oriunde", vă rugăm să înțelegeți cuvântul literalmente "oriunde". Altfel decât, de exemplu, în *Diablo 2*, vă puteți prelua eroul din modul single player în cel multiplayer, unde poate învăța noi formule magice, pentru a-l aduce apoi înapoi în campanie. De asemenea, creaturile instalează pentru proprietarul lor diferite site-uri de Web, pe care le actualizează, de exemplu cu imagini despre încăierări foarte impresionante.

Ultați de descrierea de joc pe care *Black & White* vrea să vi-l vândă ca RPG, joc de bătăi sau chiar simulator. *Black & White* este un mixaj proaspăt dintre *Populous*, *Pokemon*, *Dungeon Keeper* și *Creatures*. Puteți începe imediat și



"Black & White este categoric cel mai bun joc al meu. Mai bine de atât nu pot."

nu trebuie să faceți setări enervante sau să adaptați grafica în opțiuni, astfel încât să ruleze pe PC-ul dvs. Jocul efectuează automat această sarcină. Toate detaliile - reflexiile apei, nori, efecte de vrăji, rezoluțiile și adâncime a culorii - sunt astfel setate încât se vor atinge permanent 20 de imagini pe secundă, fără întreruperi. Centrul de testare PC Games va abunda probabil de culoarea verde.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!

În numărul următor Peter Molyneux în persoană vă prezintă *B&W*.



APROAPE LA ȚINTĂ Chiar și începătorii B&W pot realiza cu puțin exercițiu astfel de lovituri energetice.

Concurs de colonizare pe Internet

Rețeaua va fi plină de coloniști: Blue Byte adaptează o a patra generație de coloniști pentru Internet

■ PRODUCĂTOR Blue Byte ■ DISTRIBUITOR Blue Byte ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

La ce bun un betatest online?

Pentru că clienții cumpărători de *Settlers 4* să achiziționeze un joc echilibrat și stabil. Mii de jucători de testare contribuie cu feedback-urile lor la eliminarea în timp util a erorilor. Betatestul influențează activ dezvoltarea jocului, prin propunerile lor de îmbunătățire.

Se poate testa jocul complet?

"Betatestul va lua amploare în continuare. Pornim cu romanii și câteva hărți, ne explică colonistul-șef Hans-Jürgen Brändle. Vor exista apoi update-uri, în care se pun la dispoziție tot mai multe elemente noi, eventual chiar și un alt popor."

Cum pot participa la testul beta?

Vizitați situl german al PC Games (www.pcgames.de), unde vă puteți înscrie și puteți fi unul dintre cei 250 de testeri oficiali.



BINE SORTAT Suprafața utilizatorului a fost îmbunătățită și simplificată. Tabloul lateral neîncărcat oferă acces rapid asupra tuturor clădirilor.

Știți deja cum va arăta *The Settlers 4*: grafică detaliată a peisajelor, figurilor, clădirilor, iar pentru aceasta mai multe trepte de zoom. Știți și că vor exista romanii, vikingii și mayașii. Ceea ce încă nu știți este cum funcționează modul multiplayer al acestui joc de construcție. Situația se poate schimba. Cine ar putea fi mai competent decât coordonatorul proiectului, Hans-Jürgen Brändle în persoană?

Mai întâi trebuie să emigrăm: noua patrie online a harnicilor pitici se numește Blue Byte Game Channel (www.bluebyte.net), în același timp și cartierul general pentru jocul de strategie 3D *Battle Isle - The Androsia Conflict*. Asemeni celor trei campanii, și în Internet componenta de lupte va fi redusă în favoarea colonizării. Bineînțeles că acest fapt afectează modurile de joc: vă aliniați singur împotriva a până la opt alți strategii? Sau mai bine în echipă? Preferați cumva noul mod economic, în care trebuie să administrați într-o anumită perioadă cele mai multe mărfuri? O noutate absolută este "întrecerea de colonizare": aici aveți misiuni de joc de tipul "colonizați insula în nord cu cel puțin trei ferme". Toți participanții primesc la începutul jocului o hartă identică, fiecare joacă pentru el și pornește de la același punct. Câștigă cel care îndeplinește primul misiunea. Brändle rispește scepticismul multor

începători care cred că nu vor avea nici o șansă față de jucătorii rutinați: "Nimeni nu va putea importa în noua parte strategii cunoscute. Dorim să



COLONIZARE PÂN' LA MOARTE La "întrecerea de colonizare" fiecare participant pornește cu aceeași hartă, însă construiește și se extinde fără adversari supărători. Cine colonizează cel mai repede și cel mai bine câștigă.

legăm mult mai strâns forumurile, chat-ul și jucătorii, astfel încât jucătorilor să le fie mai ușor să facă schimb de opinii".

În plus, se vor constitui topuri cu single players, cu clanuri și se vor disputa turnee. Până acum, încălcările de reguli și abuzul de parole au creat o atmosferă neplăcută între fanii *Settlers 3*. Situația se va schimba, grație administrării profilului jucătorului. "Vom putea asocia cu o mai mare exactitate jucătorul, numele și numărul său. De asemenea, limităm și cifra numelor posibile de jucători. Astfel vom putea identifica mai bine acele câteva oi negre."

O duzină de scenarii constituie baza pentru luptele online. Blue Byte mai vrea să ofere și altele prin download sau pe CD-ul revistei. Fanii *Settlers* nu vor putea deocamdată contribui cu propriile hărți; editorul va fi publicat pe un CD-suplimentar, asta și din motive de timp.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch

Război palatelor!

Age of Empires 2: The Conquerors dă de lucru constructorilor de cetăți, punându-i să cucerească, să colonizeze, să facă negoț

■ PRODUCĂTOR Ensemble Studios ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Dacă instalez add-on-ul, versiunea Age of Kings rămâne neatinsă?

Va fi chiar mai bună. Când se instalează *The Conquerors*, nu se patch-uește doar programul de bază. Costurile și durata de construcție a unităților și upgrade-urilor se aliniază.

Jocul va deveni astfel mai ușor sau mai greu?

Începătorii au avut probleme la unele misiuni cu gradul ridicat de dificultate. Modificările de detaliu au în primul rând efectul că nici începătorii nu vor mai abandona frustrați campaniile mai avansate.



GATA PENTRU INSULĂ Din punct de vedere grafic, cele mai interesante sunt noile scenarii din America Centrală. Aici câțiva coloniști s-au așezat pe o insulă. Singura problemă e că idilicul tărâm nu oferă mult spațiu pentru expansiune.



ATAC DIN SPATE Unitățile din spatele clădirilor sunt redată ca siluete.

Cu ajutorul lui William Wallace, ați învățat tehnicile de bază a războiului. Ați condus-o pe supla Ioana d'Orleans spre glorie. Și ați speriat inamicul alături de Barbarosa. Credeți că ați isprăvit toate luptele și vă puteți întinde liniștit în fotoliu? Eroare! Cu setul suplimentar al hitului RTS Age of Kings aptitudinile dvs. tactice sunt puse din nou la încercare.

vă lăsați încoronat de către huni ca rege al lor. Mai târziu, preluați rolul lui El Cid, care își eliberează patria spaniolă de mauri. Apoi ajungeți pe tărâmul aztecilor, dând o semnificație complet nouă sintagmei "răzbușarea lui Montezuma". A patra campanie este în final un fel de selecție Best of the Conquerors, în care aveți posibilitatea de a conduce spre victorie, în misiuni scurte, cei mai diverși conducători de lupte. 26 de tehnologii noi (Heresy, de exemplu, face ca unitățile convertite de călugări să moară, în loc să treacă de partea inamicului) și 11 unități noi, ca Husarul sau luptătorii azteci Jaguar, foarte puternici, vor avea grijă să nu vă plăcisiți nici înaltea luptelor. În continuare, trebuie să dotați clădiri, să căutați hrană, să exploatați aurul, pentru ca poporul dvs. să fie pregătit pentru încercările armatei adversare. Unele îmbunătățiri în logica de joc au grijă ca aceste faze de pregătire să nu fie prea grele pentru locuitorii satului; de exemplu, ajunge un clic pe mouse și agricultorii dvs. vor



PITORESC Noile tipuri de peisaje, cum e această pădure tropicală, asigură jocului *The Conquerors* și satisfacția optică.

Rise of Rome, pachetul suplimentar al precursorului lui *Age of Kings*, *Age of Empires*, demonstra deja cum poate arăta un add-on. În locul unor hărți suplimentare seci și a unui mănunchi de patch-uri, a existat o campanie nouă, împărțită în mai multe episoade, un control finisat, multă atmosferă și satisfacție la joc pentru mai multe săptămâni. *The Conquerors* se orientează după acest standard ridicat de calitate, pe care chiar îl depășește. Cinci popoare noi își dispută dominația pe câmpul de luptă, în patru campanii perfect înscenate. În rolul lui Attila,



MARE DE FLĂCĂRI Distrugerea cetății adversarului simbolizează de regulă sfârșitul acestuia. Cu trupe pedestre acest lucru nu se poate face decât foarte greu. De ajutor vă sunt doar catapultele și berbecii de atac.

Agricultura simplificată. Replantarea lanurilor este făcută automat de agricultorii dvs.

Însămânța din nou parcele fără contribuția dvs. Și unitățile de luptă se comportă mult mai bine decât înainte. Catapultele super-performante nu mai aruncă la întâmplare încărcătura în mijlocul unui pâlci de soldați luptători. În acest mod sunt eliminate enervantele situații de "autogol", în care se prăpădeau mai mulți soldați proprii decât inamici. Grafic, *The Conquerors* oferă nivelul înalt obișnuit din *Age of Kings*. Pe lângă culisele obișnuite, trupele dvs. își vor putea de această dată lăsa

urmele și în peisaje de iarnă sau vor putea vâna leopardzi în peisaje exotice.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!

Conquerors Live: în numărul viitor scene selectate pe video.



FRIGUL IERNII Soldații dvs. au ajuns să pășească și pe zăpadă. Însă climatul hibernal pare că nu are nici un efect asupra muncii țăranilor.

În interviu

Părintele lui Age of Kings ne răspunde câtorva întrebări



MASTERMIND Cu Age of Empires, Bruce Shelly înscrie o nouă pagină în istoria Jocurilor.

PCG: Cu toate că 3D-ul este foarte la modă tocmai în domeniul strategiei, voi încă nu ați făcut nimic în acest sens.

Asta nu pentru că nu am crede în Jocurile de strategie 3D: *Total Annihilation* a avut un foarte mare succes. Noi considerăm 3D doar o opțiune, din multe posibilități. Dacă va servi proiectelor noastre viitoare, vom utiliza și noi această tehnică.

PCG: S-ar putea ca Ensemble Studios să se orienteze în viitor și spre alte genuri de jocuri?

Cu siguranță. Majoritatea oamenilor de aici lucrează deja de cinci ani și jumătate la RTS-uri. În același timp, în particular fiecare se joacă și genuri complet diferite. Dorim să creăm un mediu în care să te poți manifesta creativ în toate domeniile. Și după atâta vreme crește și tentația de a proba ceva diferit.

PCG: La ce ne putem aștepta în acest sens? Aventuri? RPG-uri?

Probabil câte ceva din toate. Momentan, granițele dintre diferitele genuri dispar, oricum. Ceva asemănător am încercat deja și noi cu *Age of Empires*; am împrumutat elemente din jocuri TBS și le-am ambalat într-un joc RTS.

PCG: Cât de avansate sunt planurile pentru Age of Empires 3?

Lucrăm la un nou concept RTS, însă nu e deocamdată sigur dacă acesta va fi sau nu *Age of Empires 3*. Ne aflăm încă într-o fază în care adunăm idei și ne informăm asupra tehnologiilor noi. Cred că în cursul celor șase luni următoare vom anunța numele noului nostru proiect.

Praf și pulbere

Cu mai multă tactică decât strategie și cu nenumărate idei novatoare, Westwood dorește să salveze renumele știrbit al lui C&C

■ PRODUCĂTOR Westwood ■ DISTRIBUITOR Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. 1/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Ce este nou?

Westwood a publicat primele detalii referitoare la super-arme, prezentând și noul principiu de joc.

Vor exista din nou imagini filmate reale?

Categoric, dar încă nu s-a stabilit ce actori vor participa, pe lângă Kari Wuhrer (Tanya).

Cât mai trebuie să așteptăm?

Westwood a dat ca termen de lansare noiembrie 2000, de aceea ne așteptăm ca jocul să apară în primul trimestru al anului viitor.

Sisteme de arme mai noi și mai distructive, clădiri neutre, un generator meteorologic. Red Alert 2 ar putea aduce genului RTS foarte necesarul nou impuls.

Când a apărut, cu un an în urmă, jocul *Command & Conquer 3: The Tiberian Conflict* a fost ovaționat de puțini jucători. Cu toate că

Westwood, principalul responsabil pentru invazia de RTS din acea vreme, nu a reușit să satisfacă așteptările cu *C&C 3*, jocul nu a fost mai slab decât concurența. Chiar și astăzi, puține jocuri RTS sunt mai bune ca el. În schimb, există destule care au aceleași calități. Datorită acestei scăderi a reputației, Westwood încearcă realizarea unor

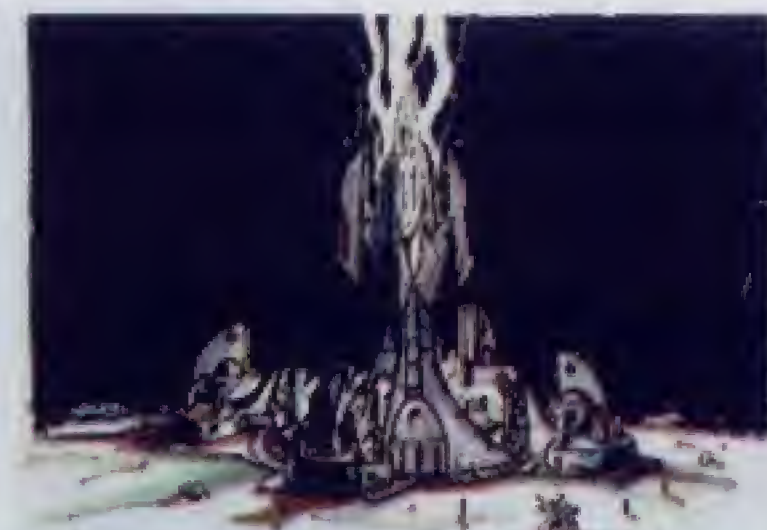
elemente revoluționare, din primul titlu al seriei *Command & Conquer*, așa cum au fost cele cu mulți ani în urmă.

Toate semnele indică faptul că Westwood ar putea reuși într-adevăr să-și atingă scopul. *Red Alert 2* continuă din punctul în care s-a sfârșit predecesorul, dar totuși jocurile vor fi foarte diferite. Dacă până acum trebuia investit mult timp în realizarea unei armate mari sau în cercetarea împrejurimilor, iată că de data asta se va trece direct la acțiune. Perioade reduse de producție, unități mai ieftine, vehicule mai rapide, toate acestea vor face ca războaiele de poziție și atacurile tank rush să aparțină trecutului. Noile sisteme de arme vor face inutilă elaborarea unor strategii uriașe. Bomba atomică a rușilor, de exemplu, are o arie de eficiență mult mai mare decât până acum. La asemenea arme nu va ajunge însă doar acel jucător care deja dispune de avere, de mai multe baze și unități, ci și cel care are perspectiva înfrângerii. Așa-numitele clădiri civile, care pot fi cucerite sau eliberate, ar putea fi orice, numai civile nu. De exemplu, poate fi vorba de stațiuni de cercetare, aeroporturi sau chiar bunkere atomice și sisteme de control meteorologic. Ideea cu utilizarea vremii în aplicațiile de război nu este tocmai nouă; furtuni

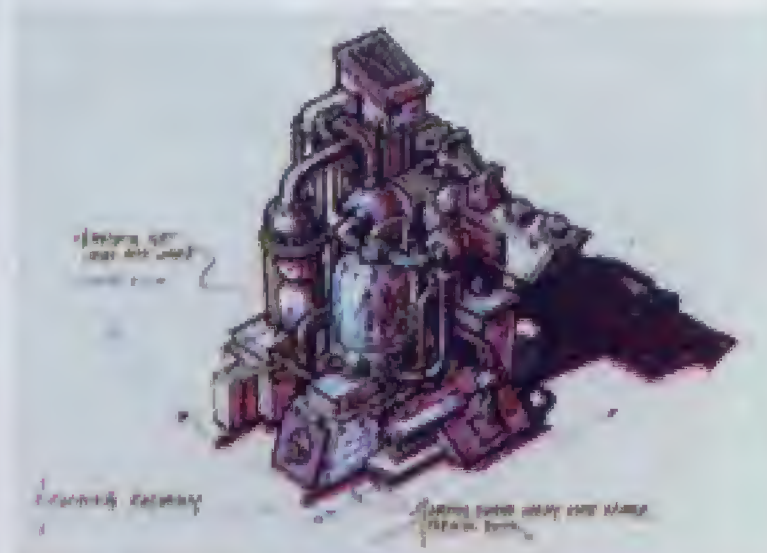


■ CA UN SCAFANDRU

Luptătorii tesla se protejează de propriile arme cu blindaje masive de plumb.



SUB CONTROL Cu acest sistem de control al vremii, aliații dau drumul la furtuni.



VIȚEI CLONAȚI În fabricile ruse de clone, soldații răpiți sunt multiplicați.

■ POMPĂ DE PIXELI

Această imagine oferită de Westwood arată doar o mică porțiune a unităților și a clădirilor care se vor regăsi în Red Alert 2.



distructive se cunosc deja din jocurile de fantezie ca *Populous* sau *Netstorm*.

Din punct de vedere optic, se pare că jocul *Command & Conquer* se apropie tot mai mult de lumea fantastică, ceea ce nu este întotdeauna un avantaj. Screenshot-urile publicate de Westwood strălucesc în culori bonbon, unitățile captate amintesc de vehicule de jucărie, iar raporturile de dimensiuni pot fi caracterizate în cel mai bun caz ca

fiind stupide.

Totuși, ne putem aștepta la multe din partea lui *Command & Conquer: Red Alert 2*. Fle și numai principiul în sine, de a garanta o egalitate a forțelor armate, însă cu ajutorul diferitor unități, ar putea revoluționa

genul amenințat de pacea veșnică. Dacă ideile producătorilor vor funcționa, la începutul lui 2001 ne vom umple timpul cu multă acțiune.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



RAPORT INEGAL Un element ce apare în joc ca având o lungime abia de patru ori mai mare decât cea a unui tanc. C&C devine mai comic.



UN TIMING PROST Atacul aliaților întârzie doar cu câteva secunde. Racheta atomică rusă a pornit deja și probabil va distruge o suprafață mare a teritoriului aliat.



■ PARTYTIME

Toate unitățile și efectele din această imagine de grup sunt luate direct din grafica jocului.

Întoarcerea roboților

Cu o nouă tehnică 3D și cu un design modificat al jocului, Z2 vrea să cucerească piața RTS

■ PRODUCĂTOR Bitmap Brothers ■ DISTRIBUTOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Z în 3D: cum funcționează asta?

Accesul simplu va fi scris cu litere de tipar în Z2. Deoarece Bitmap Brothers s-au bazat de la început pe tehnica 3D, interfața de utilizare și mecanica sunt și ele axate pe a treia dimensiune.

Ce unități noi voi putea controla?

Pe lângă roboți și vehicule blindate, de data asta vă stau la dispoziție și diferite nave, elicoptere, bombardiere și avioane de vânătoare.

Rebelii soldați de tablă al generalului Zod se pregătesc din nou de război. De această dată însă, armatele inamice de roboți descoperă și cea de-a treia dimensiune și se antrenează mai întâi în construirea bazelor.

Nu departe de Tamisa, într-un vechi și insignifiant depozit din centrul capitalei britanice, producătorii harnici meșteresc momentan la continuarea mult așteptată a clasicului joc de strategie Z. După patru ani de dezvoltare a noului tehnici și doi ani de lucru la jocul propriu-zis, Bitmap Brothers au rupt tăcerea și au prezentat Z2 publicului timp de o oră. PC Games a fost acolo pentru dvs., pentru a urmări primele nivele jucabile ale potențialului hit de strategie.

Încă de la privire devine evident că, în afara numelui, Z2 nu mai are

prea multe în comun cu legendarul precursor. Cele mai importante înnoiri țin de tehnologia aflată la baza jocului. Bitmap Brothers utilizează un nou engine 3D din propria producție, care va fi folosită pentru prima oară la Z2. Unele dintre punctele forte ale acestui engine este flexibilitatea; după încheierea lui Z2 sunt deja planificate alte proiecte ce vor utiliza această tehnologie. Pe lângă o traectorie verosimilă a perspectivei 3D, engine-ul controlează diferite stări ale vremii și perioade ale zilei. Aceste efecte sunt cuprinse deja în campaniile realizate ale Z2. Astfel, roboții dvs. de luptă se vor putea ascunde în unele misiuni sub mantaua nopții, pentru a vâna adversarii. Condițiile de iluminare și meteorologice nu vor oferi doar un peisaj modificat, ci vor influența și alți parametri din joc. Vizibilitatea unor unități va fi afectată mult

noaptea, ca de altfel și precizia acestora, de aceea luptele nocturne din Z2 se vor număra printre misiunile grele. Un alt merit al tehnologiei 3D este fizica realistă, demonstrată impresionant de către programatori. Astfel, paletetele elicei unui elicopter ce zbură la altitudine mică învârtteau fumul emanat dintr-un tanc distrus.

Protagoniștii jocului sunt, ca și până acum, roboți belicoși, care vor juca cel mai important rol pe câmpul de luptă. Alături de specialiști cunoscuți, ca Sniperii, cu precizie mare de lovire, sau de Pyros-urile lansatoare de flăcări, vom găsi de această dată și alte elemente, cum ar fi de exemplu tehnicienii, care pot ridica clădiri sau repara unități.

În comparație cu predecesorul, și derularea jocului a fost puternic prelucrată. Z2 se axează pe construcția tradițională de bază; au



trecut vremurile în care clădirile puteau fi doar ocupate. Printre altele, clădirile vor fi alimentate cu o formă de energie încă nedescrisă în amănunt, care se poate găsi pretutindeni pe hărți. Asemenea primei părți, cele 30 de nivele ale unei campanii sunt subdivizate în mai multe sectoare, iar cine cucerește o porțiune bogată în energie își poate exploata aici materiile prime și se poate finanța. Hărțile se joacă pe câte una din cele șase lumi. Veți găsi, printre altele, peisaje deșertice, păduri verzi sau întinse zone înzăpezite. În funcție de nivelul tehnologic, vă stau la dispoziție diferite tipuri de clădiri și vehicule. Pe veteranii Z'ii așteaptă și aici noutăți; astfel, în șantierele navale se poate construi o flotă puternică. Sunt reprezentate toate platformele plutitoare importante, de la nava torpiloare până la distrugătoare. Cine preferă să-și atace adversarul din aer își poate construi un aeroport, producând avioane de vânătoare, bombardiere și diferite tipuri de elicoptere. Garajul unităților de la sol a fost de asemenea îmbogățit. Pe lângă transportoarele de trupe, sunt gata de luptă și dife-



COȘURI FUMEGÂND Cine adună suficientă materie primă va dispune repede de o bază care arată precum vedeți. Ca în alte jocuri de strategie, aici se creează soldați și vehicule noi.



INTĂRIRILE VIN DE SUS Gigantica navă aduce o nouă încărcătură de infanteriști în bază. Urlașa construcție este apărată de artileria antiaeriană.

Purtător de speranțe. Cu Z2, Bitmap Brothers vrea să combine accesibilitatea unui joc bidimensional cu grafica migăloasă a unui titlu 3D.



INTĂRIRI Solidul elicopter poartă soldați și vehicule pe front.

rite vehicule blindate. Exact ca în prima parte, atât infanteriștii, cât și vehiculele sunt complet identice la ambele părți aflate în conflict (albastru și roșu). Nu veți găsi în lumea lui Z2 sisteme diferite de armament a la *Command & Conquer*. În schimb veți întâlni un alt element cunoscut din Z1: toate vehiculele trebuie să fie dotate cu un șofer, pentru a putea acționa. Unitățile nou create dispun din fabrică de un șofer, iar vehiculele fără posesor pot fi preluate de unii soldați de tinichea. Țintașii vor juca din nou un rol important. Acești specialiști pot doborî cu focuri precise șoferii sau piloții inamici, reușind astfel să stopeze chiar și cele mai puternice vehicule și să le pregătească pentru preluarea de către propriile trupe.

Alte clase de roboți, cum sunt tehnicienii, nu se dedică distrugerii unităților inamice, ci repară trupele proprii pe câmpul de luptă. În versiunea jucată de noi, pentru aceasta mai erau necesare indicațiile jucătorului. Inteligența artificială a variantei finale va prelua conducerea tehnicienilor, pentru a repara automat unitățile care au suferit stricăciuni.

Un alt feature la care producătorii încă mai lucrează este generalul Zod, care va apărea în partea a doua ca un fel de tutorial vorbitor. Durul conducător al armatei de roboți va fi prezent continuu pe ecranul dvs., animat în 3D, vă va conduce prin



DAWN PARTOL Escadrila noastră de elicoptere pornește într-un zbor de cercetare.

Interviu cu Jamie Barber

Creatorul britanic în vârstă de 24 ani este răspunzător de designul și dezvoltarea jocului. La masa luată împreună cu câțiva dintre Bitmap Brothers, ne-a vorbit despre munca lui la Z2.



ȘEFUL DE TURĂ Jamie Barber conduce echipa Z2 a Bitmap Brothers.

PC Games: Povestește-ne ceva despre storyline-ul lui Z2. Cât de mult poate jucătorul influența evenimentele?
Jamie Barber: Am integrat în joc un scenariu întreg de campanie, pentru a da un sens luptelor. În prima parte misiunile erau independente, deci nu țineau de o poveste care să se continue. Cele 30 de misiuni din Z2 sunt de data aceasta introduse într-o acțiune plauzibilă, jucătorul știe de ce trebuie să îndeplinească diferitele misiuni și ce scopuri urmărește prin acțiunile sale.

PCG: Cum funcționează storyline-ul? Există bifurcări? Jucătorul poate influența prin acțiunile sale derularea povestirii?

J.B.: Inițial îl gândisem în

acest mod, dar ulterior am renunțat. Asta pentru că am vrut să fim siguri că diferitele misiuni se leagă fără cusur între ele și se bazează una pe cealaltă. Story-ul reprezintă un briefing al misiunilor și pregătește jucătorul pentru misiunea sa actuală.

PCG: Un aspect important al precursorului era substratul ironic, care însoțea întreg jocul. Cât de serioasă este partea a doua?

J.B.: Z2 adoptă un ton mai diferit. Atmosfera de bază a jocului este mai sumbră, jucătorii fiind surprinși de momente comice și absurde.

PCG: Care sunt punctele forte a engine-ului 3D utilizat în Z2?

J.B.: De la început a fost limpede că vom utiliza această tehnică pentru Z2. Înainte de toate, este multilaterală și se poate utiliza pentru jocuri de cele mai diferite genuri. În afară de aceasta, engine-ul este foarte rapid, detaliat și ne permite să realizăm un gameplay intuitiv și confortabil. Astfel, jucătorul nu trebuie să se confrunte cu tehnica pentru a ajunge în

joc. Unele jocuri de strategie în 3D din trecut prezentau tocmai în acest punct mari neajunsuri.

PCG: De ce v-ați decis pentru ambianța 3D? Ce avantaje are jucătorul în comparație cu un peisaj 2D?

J.B.: Am comparat cele două posibilități și suntem de părere că un peisaj tridimensional asigură un grad înalt de realitate, pe lângă faptul că introduce elemente noi în joc. Am dorit să plasăm jucătorul într-o lume cât mai fidelă realității, cu o fizică funcțională, în care, de exemplu, se poate ascunde în văli sau poate cerceta împrejurimile de pe un dâmb. Acestea funcționează cel mai bine într-un peisaj 3D.

PCG: Jocul va apărea la începutul anului 2001. La ce lucrați momentan?

J.B.: Actualmente, finisăm inteligența artificială, pentru a o integra apoi în misiunile terminate. Pe lângă aceasta, experimentăm cu interfața utilizatorului.

PCG: Vă mulțumim pentru interviul



SCENĂ CU LUPTĂ În peisajul deșertic, armatele se întâlnesc la luptă pentru un pod cu importanță strategică.



PÂNĂ LA PIELE Roboții se pot apropia oricât de mult, cu ajutorul zoom-ului.

Misiuni suplimentare: cu ajutorul editorului alăturat, comunitatea Z2 va putea realiza hărți proprii, pe care le poate oferi pe Internet celor interesați.

primele misiuni și vă va avertiza asupra greșelilor mari.

Interesant pentru partidele multiplayer: programul va fi însoțit de un editor confortabil de hărți, pe care și le pot crea jucătorii. Ele vor fi apoi puse gratuit la dispoziția celor interesați, pe Internet.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



ATAC AERIAN Elicopterele blindate sunt o pradă ușoară pentru SAM-și. În fundal se vede baza.

AntiVirus eXpert AVX®

str. Fabrica de Glucoză nr. 5, BUCUREȘTI
tel. 01/230.50.26

Completați talonul de la

pag **204**

și puteți câștiga

3 programe



oferite de **AntiVirus eXpert**
AVX®

Mașini, dame și parai

În loc de picior, cu stiloul pe accelerație. Din fotoliul șefului, vă conduceți echipa favorită spre victorie

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUITOR Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT august 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Ce date de sezon stau la baza jocului?

F1 Manager nu e atât de actual ca simulatorul F1 2000 de la EA Sports. Vă ocupați de echipele și de piloții sezonului 1999.

Am deja Grand Prix World. La ce-mi mai trebuie și un manager de Formula 1?

Pe lângă datele actuale ale sezonului (GP World se desfășoară în 1998), simulatorul de la EA Sports are avantajul unor secvențe de curse foarte amănunțite și al confortului de control promis de producători.

Schimbați-vă locul din carlingă cu fotoliul managerului de curse. Ultima excursie a lui EA Sports în lumea Formulei 1 se concentrează atât pe aspectul sportiv, cât și pe cel economic al sportului motorizat.

Când la sfârșit de săptămână întreaga lume îl urmărește la televizor pe cel mai bine plătit pilot de curse, poporul vede de fapt rezultatul muncii unei adevărate armate de colaboratori. În culise, aceștia se asigură ca întreg circuitul Formulei 1 să decurgă fără surprize. Cele mai importante posturi de administrare într-un team sunt, fără îndoială, cele ale șefilor de echipă. Acești coordonatori extrem de bine plătiți nu se ocupă doar de aspectele sportive ale curselor. Prin vânzări, afaceri cu sponsorii și legătura cu mass-media, ei se îngrijesc și ca vehiculele proprii să rămână competitive. F1 Manager vă dă șansa de a vă încerca virtuțile de conducător al unei echipe din sezonul 1999. Designul vehiculelor, motoarelor, sponsorizarea și planificarea curselor sunt doar câteva



PE PISTĂ Pe hartă puteți urmări întreaga desfășurare a cursei, iar prin fereastra TV vă puteți admira protejații, chiar și din carlingă, dacă e necesar.

din sarcinile pe care trebuie să le duceți la capăt. Cine, de exemplu, face economie la cercetare și dezvoltare ar putea să piardă trendul, iar în sezonul următor să rămână în spatele concurenței. Doar

cine găsește echilibrul potrivit între diferitele domenii de activitate se poate aștepta la un succes de durată pe piste. Spre deosebire de managerele seci de F1 ale anilor trecuți, produsul de la EA Sports va oferi secvențe de curse în 3D și în timp real. Veți urmări cursele din nenumărate perspective ale camerei, în timp ce comentatorul vă informează continuu asupra celor mai importante evenimente de pe circuit. Bineînțeles, în această secvență a jocului nu sunteți condamnat la o urmărire pasivă a evenimentelor; prin radio vă adaptați permanent protejații la condițiile de pe pistă, vă planificați ieșirile la boxe sau vă denunțați concurența prin e-mail-uri trimise oficialilor evenimentului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



ABUNDENȚĂ DE DETALII Minuțioasele secvențe 3D amintesc mai de grabă de un simulator de curse decât de un joc sec de management. În imagine vedeți probabil cel mai renumit tunel al lumii, de pe legendarul traseu Monaco.



BANCĂ DE DATE În statistici verificați calitățile membrilor echipei.

Marea forfotă

Un RTS pentru prietenii insectelor: În imperiul furnicilor grădinile și pădurile devin câmpuri de luptă

■ PRODUCĂTOR Microïds ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT august 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

RTS, furnici și 3D?

Veți urmări evenimentele în mod constant de sus și nu trebuie să folosiți neapărat funcția de rotire sau zoom a camerei.

Pot să joc și fără să fi urmat un curs de biologie?

Da, însă dacă ai cunoștințele de bază, te vei amuza mai mult.

Adversarul final e cumva un furnicar?

Nu. Conform raporturilor de dimensiuni, salamandrele sunt cei mai mari adversari.

Sunt civilizate și au veritabile căpetenii. Realizează construcții complexe, sunt organizate perfect și poartă războaie cu arme specializate. Nu e vorba de vreo civilizație umană. De fapt, e chiar curios cum se face că genul RTS nu a desemnat încă furniciile ca protagoniști ai jocurilor.

În loc să disputați conflicte privind teritoriul sau să respingeți atacuri extraterestre, în *Empire Ants* preluați controlul asupra unui stat al insectelor. În calitate de căpetenie a poporului dvs., aveți sarcina de a controla colectarea de materii prime, ridicarea construcțiilor și înmulțirea unităților, toate acestea din perspectiva găzilor. Obiectul principal al preocupărilor dvs. îl constituie hrana și materialele de construcție. Construcțiile sunt galeriile din mușuroaie, iar urmașii îi poate asigura doar regina. De aceea trebuie să vă gândiți bine care furnică este cea mai recomandabilă, pentru că nu se poate depune decât un singur tip de ouă o dată. Pentru a schimba tipul trupelor, nu trebuie să intrați de fiecare dată în camera reginei. Prioritatea producției unităților poate fi setată în orice moment prin intermediul unui meniu. Același lucru este valabil și pentru gradul de importanță al unor munci precum colectarea materiilor prime sau construcția. Dacă, de exemplu, cu puțin înaintea sosirii iernii mai aveți nevoie de hrană, vă puteți trimite muncitorii cu forțe unite în căutarea acesteia. Optica jocului *Empire Ants* este deja de pe acum convingătoare: mediul a fost modelat integral în 3D, la fel și unitățile. Animația insectelor

Adversari pot fi furnici din alte specii, viespi, călugărițe și salamandre.



GURMANZI Cu o salamandră nu-i de glumit. Dacă un asemenea exemplar își face apariția în apropierea mușuroiului dvs., se declanșează alarma generală.

lasă o impresie foarte convingătoare și prezintă un grad mare de dinamism. Controlul se orientează după concepte cunoscute: cu ajutorul mouse-ului, unitățile sunt grupate și expediate în peisaj pentru atacarea adversarului. Datorită unei camere cu zoom care se poate roti, nu veți pierde privirea de ansamblu asupra acțiunii. Printre adversari, pe lângă alte specii de furnici se numără viespi, călugărițe și salamandre. Conform planului producătorilor, la

adversari diferiți se pot adopta tactici diferite. Datorită unei dinamici proprii, trupele dvs. nu fac întocmai întotdeauna ceea ce doriți. Este posibil, de exemplu, ca furniciile să fugă la vederea unui adversar prea puternic, cu toate că ați ordonat să atace. Ceva mai târziu, cu forțe refăcute și întărite, se îndreaptă totuși împotriva dușmanului.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



ÎN CĂUTAREA MATERIILOR PRIME Tipic genului, pentru construirea noilor încăperi aveți nevoie de materii prime. Contemporanii noștri mișunători au descoperit aici o grămăjoară de vreascuri.



DESCENDENȚI Numai regina poate asigura unități noi. Dvs. decideți ce tip de furnică va ieși din ouă.

Monștri în arenă

Întreg ciroul se va cutremura în acest shooter, și nu numai din punct de vedere muzical

■ PRODUCĂTOR Third Law Interactive ■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Iulie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

În spatele acestui nume se ascunde o licență Kiss?

Titlul se bazează pe seria de comics-uri cu același nume a lui Todd McFarlane, în care legendarele staruri rock apar ca figuri modelate pe computer.

Grafica nu va șoca pe nimeni.

Se utilizează tehnica Lith Tech, cunoscută din 1998, o dată cu shooter-ul Shogo, prin spațiile aride și adversarii cu un contur colțos.

Ce organizație mai e și Third Law?

Echipa de producători a fost recrutată dintre cei care în toamna lui 1998 nu mai aveau chef să lucreze la Dalkatana lui John Romero.

Ce conține un 'ego-shooter solid? Mistere ingenioase? Un story cu dimensiuni epice? Nenumărate dialoguri? Nu tocmai. Chiar dacă Half-Life a impulsionat genul tocmai prin astfel de elemente, până la urmă contează un singur lucru: foc până ce se încinge mouse-ul. Tocmai acesta pare a fi punctul forte al lui Kiss: Psycho Circus.

Eceva ce pare să nu se mai esfârșească: duzini de creaturi fără capete se năpustesc asupra jucătorului și încearcă să-l transforme într-o cină succulentă, cu ajutorul unor uriașe membre ascuțite. Din fericire, mai aveți câteva arme în inventar, care să le taie



SCARABEU Veți întâlni insecte dezgustătoare de la început până la sfârșit.



ÎN GHETOU Lumea hănelor de fabrică arată ca în Kingpin.

repede pofta. De acum încolo trageți fără milă, pentru ca monștri să fie prăjiți înainte de sosirea următorului val de creaturi înfometate de sânge.

Ceea ce la început pare o versi-

une 3D a lui Diablo se dovedește după un test beta a fi un măcel liniar, dar foarte intens, cu armate de monștri, arme nostime și scene bizare. La început puteți alege dintre patru personaje, care dispun





AM VENIT CU BICICLETA Acest demon de foc nu are picioare, având în schimb o roată rapidă și o respirație fierbinte.

de arme și callități diferite. Dacă intrați în rolul demonului, veți arăta ca Gene Simmons, basistul grupului Kiss, și vă veți putea ataca adversarii cu mingi gigantice de foc. Fiecare din cele patru figuri trebuie să parcurgă o anumită porțiune a lumii lui Kiss: Psycho Circus, așa încât printre sarcinile dvs. nu se numără doar supraviețuirea, ci și căutarea țoalelor de rocker, care vă conferă forțe suplimentare. În temnițe întunecate, temple dărăpănate și stații de montaigne-russe uitate de Dumnezeu căutați cizme argintii, mănuși negre lucioase și, bineînțeles, muniție pentru armele dvs. Acestea nu prea apucă să se răcească, întrucât după fiecare atac în masă al turbaților dulăi mutanți mai urmează un deranj din partea acestor locuitori infecți ai acestei lumi paralele. Prin negura nopții plutesc ființe-balon, care vă prăjesc cu respirația lor fierbinte sau mai circulă dihanii cu dinții rânjiți, bine garnisite cu muniție, de care e foarte greu să te apropii și să le umpli cu schije.

Chiar dacă nu sunt realizați la fel de detaliați ca și colegii din Wheel of Time, nicăieri nu veți găsi monștri atât de stranii.

Acești adversari nu sunt deosebit de deștepți, dar încă nu e sigur că producătorii nu le vor ameliora coeficientul de inteligență,



ÎNCHIDE OCHII ȘI TRECI Majoritatea adversarilor nu sunt prea inteligenți, constituind recipiente numai bune de umplut cu alicie.



MAMMA MIA Dacă ai o mamă, nu ți-e foame niciodată. Această cucoană cu rochia de seară ușor pătată azvârle cu prăjituri ce conțin materiale explozive.



INCUBATOR În pofida ambianței aride, e foarte multă viață. Un reactor extraterestru produce monștri pe bandă rulantă.

aducându-l în ordinul zecilor. Însă și adversarii săraci cu duhul vă pot crea probleme grele, mai ales atunci când își fac apariția într-un număr atât de mare încât nu vă lasă timp pentru reîncărcarea armei. Din fericire, aveți la dispoziție cinci grade de dificultate, care le dau jucătorilor mai puțin căliți în lupte șansa de a se impune în fața demonilor de foc, diavolilor înaripați și a altor dobitoace. În scurtele secvențe de trecere, care contribuie enorm la realizarea atmosferei amenințătoare a jocului, aveți câteva clipe pentru a răsufla. Atmosfera sinistru este întreținută de peisaje și interioarele clădirilor, care însă au lipsuri de detalii, datorită tehnicii nu tocmai de vârf. Pe de altă parte, chiar dacă nu e

tocmai optim din punct de vedere grafic, *Psycho Circus* vă asigură amuzamentul, întocmai ca și *Diablo 2*. Dacă vă plac partidele online, vă puteți bucura de modul multiplayer, unde punctul crucial va consta în deathmatch-uri furioase. Nici fanii Kiss nu vor fi dezamăgiți: coloana sonoră cuprinde, printre altele, nenumărate piese ale legendarei trupe de hard rock. Pe acestea însă nu le veți putea asculta decât dacă veți găsi un tonomat cu monede. Fericit cel care va avea și mărunțișul necesar!

Peter Kusenberg
Andrei Ritok-Schotsch

Amurgul unei apocalipse

Impresionant din punct de vedere grafic, marțial din punct de vedere militar: În jocul de strategie Unborn detonați fără să pierdeți vremea

■ PRODUCĂTOR Silver Style ■ DISTRIBUITOR Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

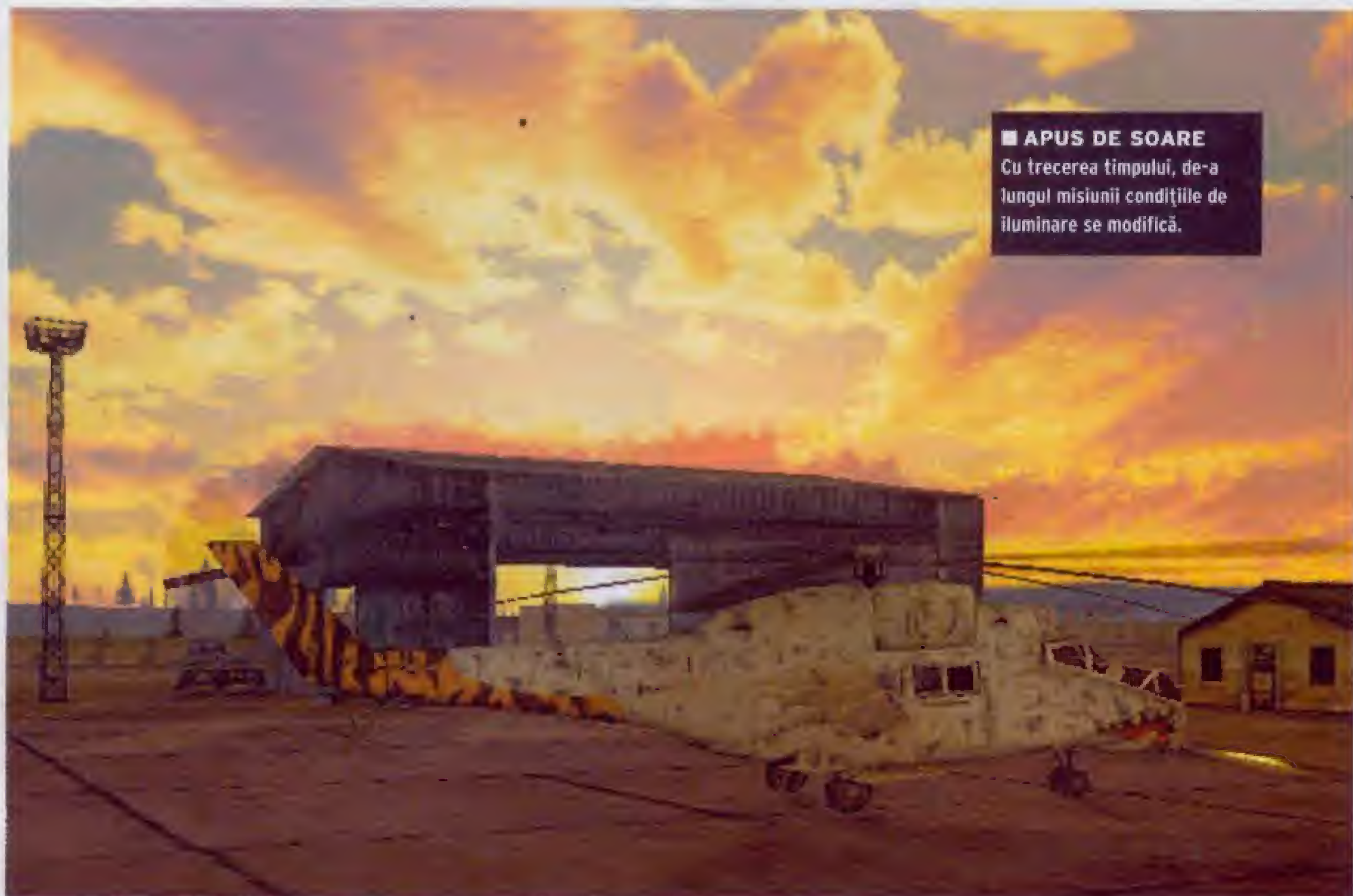
PE SCURT

De ce îmi amintește povestirea-cadru?

Aruncați o privire asupra ultimei lupte a lui Stephen King...

Ce face interesantă o poveste cu un virus?

Pentru producători, faptul că după o maladie apocaliptică nu mai e nevoie de mase mari de oameni.



■ APUS DE SOARE

Cu trecerea timpului, de-a lungul misiunii condițiile de iluminare se modifică.

Cu toate că majoritatea titlurilor 3D de strategie stau ca plumbul pe rafturile magazinelor, tot mai mulți producători trec la această tehnologie modernă. La jocul *Unborn*, provenind de la producătorul german Silver Style, misiunile bine gândite dramatic au rolul de momeală pentru cumpărători. S-ar putea să funcționeze...

Scenariile apocaliptice pur și simplu nu ies din modă. Acum scriem cronică anulului 2004. O mare parte a omenirii a fost decimată de o epidemie devastatoare, numită CBC.

New York, Paris, Moscova, Berlin, toate metropolele sunt pustii. Încercările de a eradica virusul prin încărcături atomice trimise cu mare precizie au eșuat lamentabil. Că unii oameni au supraviețuit totuși se datorează nu dimensiunii metropolelor, ci rezistenței lor inexplicabile. Nici vorbă de solidaritate în fața unui destin fatal comun. Oamenii se strâng în mici turme și sar orbiți de frică unul asupra celuilalt. Adio rațiunea!

Dvs. sunteți comandantul unuia din aceste grupuri, dotat cu un arsenal foarte redus de arme și cu mijloace tehnice foarte puține. Scopul dvs.: de a scăpa cât se poate de repede din fața morții. În acest scop vă îndemnați trupa spre cercetare și spionaj. Pe de o parte, se urmărește ușurarea vieții și analizarea unui virus. Pe de alta, trebuie să țineți piept fanatismului sectar, luptelor dintre bande și adversarilor dornici de a deveni lideri.

Din punct de vedere al jocului, *Unborn* are destul potențial. Datorită dimensiunii greu de trecut cu vederea a grupurilor dvs. de soldați, la început trebuie să acționați extrem de precaut și să vă duceți misiunile la capăt în stilul *Jagged Alliance*. Inventarul dvs. cuprinde doar arme

de calibru mic, puști și cuțite. Cu timpul, în unele baze părăsite ale armatei dați peste arme mai acătării, lansatoare de rachete, putând pune mâna pe camioane, blindate,



■ ÎN RAZELE SOARELUI Vremea este schimbătoare. Ploaia poate începe în orice moment.



■ BLOCURI Datorită virusului CBC, prin metropole nu mai circulă decât vântul.

Grafica proprie a lui Silver Styles poate face față competiției, redând animat chiar și călătorii din camioane.



■ MICI CAPODOPERE Neexistând fabrici, nu pot fi construite elicoptere și avioane. Trebuie să le acaparați prin violență.

Un alt fel de Lan Party

Dacă termenul Lan vă trimite cu gândul la rețea, greșiți amarnic. Eroul din Evil Island vă invită la un mixaj de strategie RPG

■ PRODUCĂTOR Nival Interactive ■ DISTRIBUITOR Fishtank ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Septembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Nu prea arată a RTS...
Mai exact, în Evil Island este vorba de un RPG. Subdiviziunea în misiuni separate și mai ales dezvoltarea strategică a acestora fac din joc mai degrabă un reprezentant al RTS-ului.
Și, mă rog, cine este Fishtank?
Fishtank Interactive este o nouă firmă-flică a lui Ravensburger AG. Spre deosebire de societatea-mamă, Fishtank poate publica și jocuri, care se adresează în exclusivitate adulților.



O IDILĂ FALSĂ Lan cel talentat în magie este atacat de un stol de zmei uriași de un verde țipător.



TRANSPARENȚĂ Suprafețele apelor sunt animate într-o manieră realistă. Sub oglinda lor transparentă se găsesc artefacte.

Închipuiți-vă că într-o dimineață vă treziți într-un loc pe care nu-l recunoașteți și că toată lumea vă sărbătorește ca pe un salvator. Vi se întâmplă așa ceva în fiecare zi? În Evil Island puteți să buzunăriți chiar și orkși, ori, așa ceva, în mod sigur n-ați mai făcut niciodată.

Evil Islands reprezintă un grup de insule, care sunt atacate de secole de o putere întunecată. Tocmai aici se trezește eroul, care se numește Lan. Întrucât nu-și mai amintește nimic din trecutul său, se lasă ușor împins în rolul salvatorului de către locuitorii insulelor. Ei pornește prin deșerturi, păduri și munți pentru a învinge agenții răului. Spre deosebire de RPG-uri ca *Diablo*, în *Evil Island* nu trebuie să măcelăriți cât mai mulți monștri într-un timp cât mai scurt. În locul arătătorului vital pentru apăsarea tastei de atac, jucătorul își va utiliza mai degrabă capul, pentru

a rezolva complicatele sarcini ale misiunilor. Echipa rusească de producători Nival planifică 30 de misiuni, în care nu se urmărește nicidecum nimicirea completă a adversarului. Jucătorul este chemat mai degrabă să efectueze sarcini de mică anvergură, dar dificile. De exemplu, trebuie eliminat paznicul unui pod. Însă întrucât podul se află în mijlocul unei păduri pline de animale sălbatice, trebuie mai întâi să vă furișați printre lupi și mistreți agresivi. Misiunile vor fi îndeplinite atât prin utilizarea iscusită a violenței pure și magiei, cât și printr-o abordare subtilă. Această din urmă posibilitate e mai atractivă. Puteți admira în liniște grafica, a cărei



PE CD-ROM!

Puteți urmări pe CD-ROM animațiile lui Evil Island.

realizare a durat câțiva ani buni. Animațiile fluide ale animalelor și ale oamenilor fascinează la fel de mult ca peisajele pitorești și localitățile realizate cu multă migală. Nival dorește ca fiecare misiune să poată fi rezolvată în diferite modalități și din acest motiv momentul lansării întârzie. Diferitele căi de soluționare se întretale, fiind dificilă realizarea unui grad echilibrat de dificultate.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch

Misiunile se vor putea îndeplini printr-o abordare subtilă sau prin utilizarea violenței și magiei.



UN BĂIEȚAȘ BĂȚIOS Buzduganul plin de sânge al acestui căpcăun prietenos este mai mare chiar decât eroul jocului.



CAPUL PODULUI Punctele de importanță strategică, cum ar fi acest pod, sunt de fiecare dată păzite de paznici bine înarmați. Pentru a trece de ei violența pură e singula soluție.

Război împotriva nemorților

În anul RPG-urilor, producătorul german Silverstyle propune o capodoperă epică

■ PRODUCĂTOR Silver Style ■ DISTRIBUITOR THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Satisfăcător

PE SCURT

Gorasul, ce o mai fi însemnând și asta?

Gorasul este numele imperiului fantastic în care se desfășoară jocul.

Cum se desfășoară luptele?

În timp real. Fugiți spre monstru și îl ciomăgiți literalmente până cade.

Mă descurc singur sau primesc și ajutoare?

Începeți de unul singur, dar pe parcursul jocului vi se alătură până la patru însoțitori.



ATMOSFERĂ DE PARTY Cu până la trei companioni, veți îndeplini mai bine de 100 de misiuni. Obiectele găsite ajung de regulă în inventar.



UNUL E ÎN PLUS Cu vraja furtunii-surpriză, coboldul neînțelegător este eliminat de pe podul hibernal.

Dacă cineva ar susține azi că tatăl său e zmeu, l s-ar zâmbi compătimitor sau ar fi închis direct în instituțiile de recuperare. Nu e cazul și în țara Gorasul, unde astfel de indivizi devin eroi și nimicesc hoarde de monștri nemorți.

D Cu aceasta, soarta și rolul dvs. principal din joc sunt deja explicate. În incitanta introducere vi se prezintă destinul protagonistului

Roszondas, pe care îl luați în propriile mâini. Sarcina dvs. este de a lupta împotriva monștrilor, având diferite arme și 42 de formule magice. Pentru figurile secundare trebuie să îndepliniți diferite misiuni și să dezlegați mistere, în căutarea celui care stă de fapt în spatele tuturor necazurilor. Sună a meniu standard, și așa și este, cu toate că producătorii s-au străduit să conceapă un story mai profund a la Baldur's Gate. Gorasul diferă prea

puțin față de RPG-urile tradiționale. Din cauza acțiunii liniare și a evoluției mai degrabă superficiale a caracterelor, complexitatea, pe care mulți fani ai genului și-ar dori-o lipsește cu desăvârșire. În versiunea care ni s-a pus la dispoziție jocul, încă nu impresionează; micile figuri sunt pline de pixeli, iar animațiile, deși fluide, sunt prea monotone. Diferitele scene - păduri, castele, peisaje tropicale - asigură o anumită diversitate, însă nu sunt deloc vii, deoarece nu conțin defel animale, iar frunzele copacilor nu se mișcă în bătaia vântului. Conform promisiunilor producătorilor, la optica jocului se mai lucrează intens. Un feature deosebit de interesant a fost integrat în structura armelor, care sunt cvasi-vi, având și un nume. Acestea dialoghează cu dvs., iar uneori chiar refuză să lupte. De exemplu, se poate întâmpla ca, la vederea unui monstru uriaș, micul pumnal să se refugieze repede în inventar.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



PROEMINENT Rossi se bucură de o mare popularitate și în lumea fantastică a satelor de cobolzi. Ce alte nume interesante ne mai așteaptă în acest joc?



UN PĂRINTE SPECIAL Tăticul zmeu îi dă eroului nostru puteri magice.

Vrăjitoarele ard bine

Trei producători, trei jocuri, un subiect: Adaptarea megahit-ului cinematografic vă va răpi somnul

■ PRODUCĂTOR g.o.d. ■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trlm. III/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Ce este Blair Witch Project?

Unul din filmele cu cele mai mari încasări din istoria cinematografului. Pseudo-documentarul despre trei studenți la cinematografie, care doresc să facă un reportaj despre legenda vrăjitoare din Blair și care mor în împrejurări misterioase, a adus numai în SUA peste 150 milioane dolari.

Camera va fi la fel de artistic manevrată ca în film?

Toate episoadele trilogiei au fost realizate cu ajutorul engine-ului de Nocturne. Cu toate că cerințele de hardware vor fi astfel ridicate, e cert că jocurile Blair Witch vor fi un deliciu optic.

De anul trecut, lumea filmului horror e mai bogată cu un membru. Misterioasa vrăjitoare din Blair, deși rămasă discret în fundal, a reușit să elimine misterios cel trei eroi principali în succesul-surpriză Blair Witch Project. Vom putea oare face cunoștință cu această doamnă în adaptarea de PC?

Abordarea proiectului este deja Aneobișnuită. Sub acoperișul comun al firmei producătoare, Gathering of Developers (g.o.d.), trei echipe de producători lucrează momentan, independent, la diferitele episoade ale trilogiei *Blair Witch*. La distanță de aproximativ două luni între ele, de pe la sfârșitul verii, vor apărea titlurile Volume One: Rustin Parr, Volume Two: The Legend of Coffin Rock și Volume Three: The Elly Kedward Tale. Toate cele trei părți prelucrează evenimentele din hitul cinematografic, făcând necesară cunoașterea filmului pentru a putea savura adaptările. Pe lângă tematica de bază, jocurile mai au în comun și tehnica de adaptare. Aici s-a utilizat engine-ul action adventure-ului horror Nocturne. Pe lângă grafică, acesta oferă efecte de lumină și elemente atmosferice, și pe eroina principală pentru Volume One: Rustin Parr. Simpatica doctoriță cu numele sonor de Doc Holiday pornește în primul episod pentru a elucida dispariția misterioasă a unor copii. În următoarele episoade ale seriei, jucați rolul unui soldat care și-a pierdut memoria și este mănât de viziuni macabre în pădurea



SEMNE RĂU PREVESTITOARE În călătoria sa prin pădure, Doc Holiday dă de la bun început peste semne misterioase, ce ar putea proveni de la misterioasa vrăjitoare din Blair.

demonică, ca și pe cel al vânătorului de vrăjitoare Jonathan Prye, care a vizitat pentru prima oră în 1785 localitatea liniștită Blair. Din punct de vedere al jocului, cele trei episoade diferă mult. În timp ce aventurile lui Doc Holiday sunt puternic orientate spre adventure, implicând multe discuții, mistere și răsturnări surprinzătoare de situație, a doua parte stă sub semnul action adventure-ului clasic,

amestecând echilibrat puzzle-ul și acțiunea. Episodul final, *The Elly Kedward Tale*, se află încă într-un stadiu timpuriu de producție, dar știm că va fi un shooter tipic, cu nenumărați monștri, creaturi sălbatice și zombie.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

Cei cărora filmul le-a dat fiori vor avea parte cu acest joc de multe nopți nedormite.



CASA VRĂJITOAREI Misterioasa casă din pădure, cunoscută din film, apare ușor modificată în cele trei jocuri.



MIRRORTRIP În prima parte a trilogiei, o scenă nespecifică. Doc Holiday își folosește în mod normal capul pentru soluționarea problemelor.

Trimis în deșert

În Delta Nilului e iarăși mare animație: Add-on-ul lui Pharaoh vine cu misiuni noi și idei destule pentru strategii de construcție

■ PRODUCĂTOR Impressions Games ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Ce este nou?

Din punct de vedere grafic și al gameplay-ului, mai că nu s-a schimbat nimic. Jocul a fost finisat și asezat cu clădiri și scenarii noi.

Misiunile vor dura la fel de mult ca în Pharaoh?

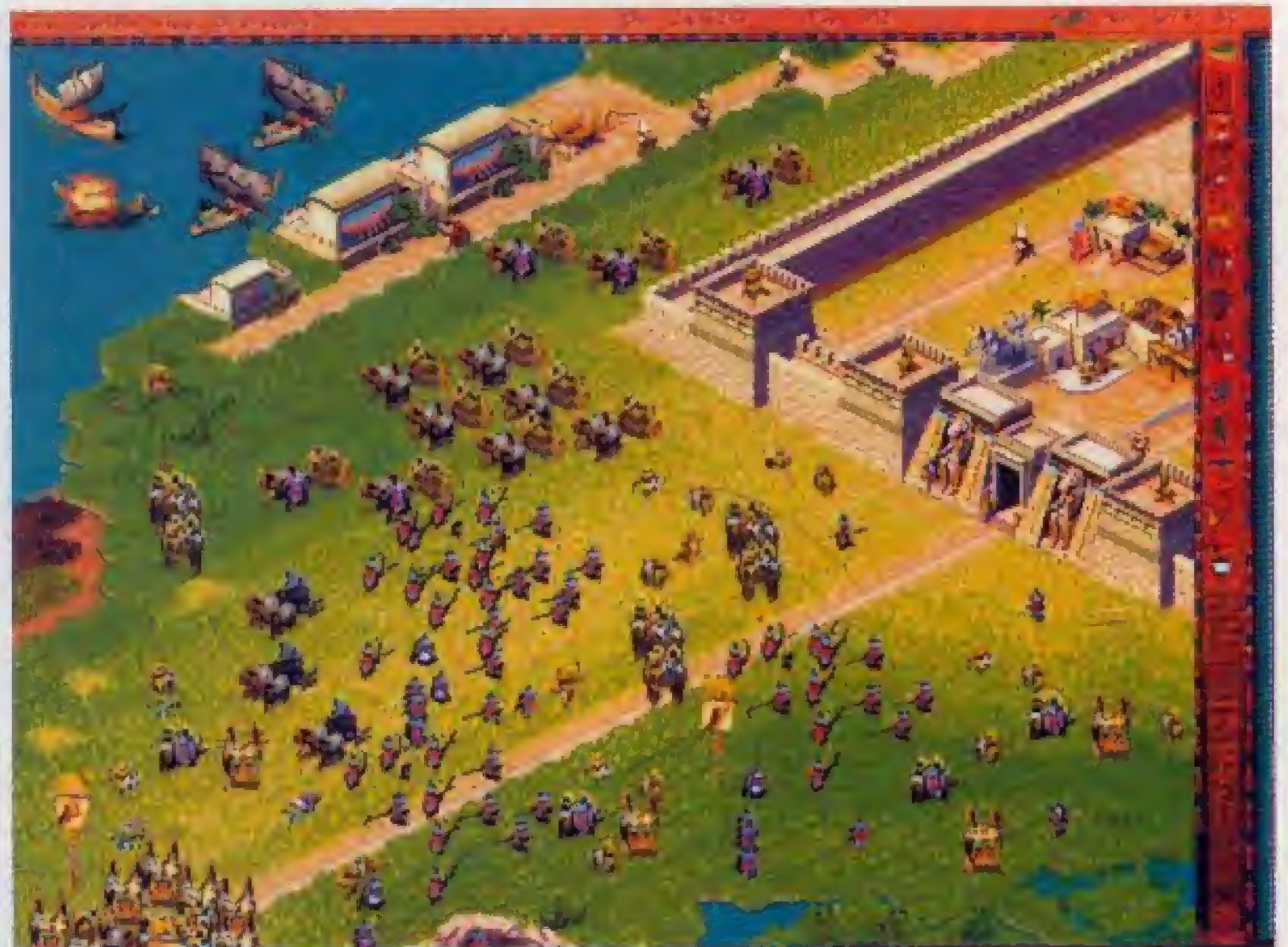
Cel puțin atunci când construiți monumente veți petrece din nou câteva ore în fața calculatorului.

Întâi Roma, apoi Egiptul. Care este continuarea?

Cu Zeus, următoarea stație a strategiei de construcție este Grecia.

Presa de senzație ar fi avut material destul pe vremea **Cleopatrei: băi în lapte de măgăriță, dragostea lui Caesar și sinuciderea cu un șarpe veninos. Însă este deseori neglijat faptul că frumoasa Egiptului a trebuit să se ocupe de nenumărate probleme de pe scena politică. Tocmai de aceste probleme se ocupă strategii în Cleopatra.**

Cleopatra nu este singurul personaj în pielea căruia puteți intra de-a lungul misiunilor de pe CD-ul suplimentar pentru *Pharaoh*. În postura unui Ramses al II-lea sau Tutankamon, trebuie de asemenea să dovediți că aveți calități de faraon. În primul rând, veți construi din nou Imperiul, de-a lungul a patru campanii, într-un total de 15 misiuni. Pentru aceasta vă stau la dispoziție diferite elemente noi, cum ar fi candelile de lut care ard cu ulei. Însă cu aceste obiecte gingașe nu veți câștiga mare lucru, căci numai construirea minuțioasă a monumentelor vă face nemuritor. Dacă în jocul original acestea erau piramidele și Sfinxul, de această dată trebuie să ridicați templul lui Amon-Ra, Biblioteca și Farul din Alexandria. Iar



HAI LA LUPTĂ! Cine nu se ocupă de aspectele militare nu are nici o șansă în fața atacurilor inamice. Din păcate, astfel de lupte în masă nu pot fi urmărite prea bine în ansamblu.

treaba asta o faceți în zadar, dacă nu vă apărați imperiul cum trebuie. Amenințarea vă așteaptă sub forma fenicienilor, perșilor și romanilor, cuceritori care pândesc practic în spatele fiecărei dune. Fără o armată corespunzătoare, averea vi se

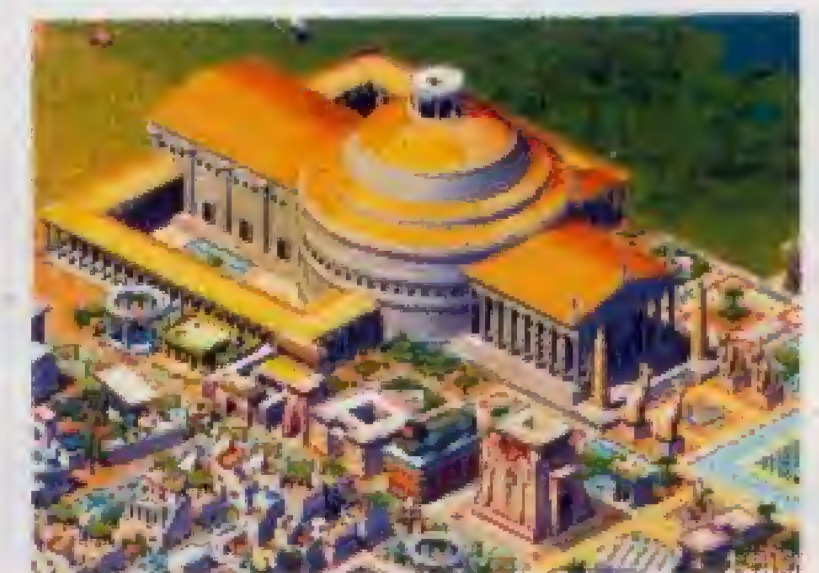
topește mai repede decât un cub de gheață în nisipul deșertului.

O noutate privind armată este că aceasta poate fi preluată în misiunile următoare. Pe lângă dușmani, și alte evenimente negative vă amenință imperiul; dacă profanatorii de morminte vi se par încă inofensivi, catastrofe biblice de tipul roiurilor de lăcuste sau grindini apocaliptice vor oferi strategilor de construcție multă bătaie de cap și vor prilejui multe clicuri de mouse. De rutina cotidiană ține și venerarea nenumăraților zei ai Egiptului antic. Dacă aceștia se supără, vă vor pedepsi poporul. Recolte compromise, epidemii sau invazia unor triburi barbare din deșert sunt doar câteva forme ale mâniei divine.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



SALUTUL LUI MOISE Nilul însângerat este una dintre catastrofele care apar pe parcursul jocului. Cercetătorii cred că acest eveniment biblic a fost generat de o algă roșie.



GUNOAȘTEREA ÎNSEAMNĂ FORȚĂ Printre monumentele noi se numără Biblioteca.

Revolta piticilor

O dovadă nostimă că jocurile bune de strategie nu trebuie neapărat să fie sobre

■ PRODUCĂTOR SEK ■ DISTRIBUITOR Innonics ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Ce înseamnă "wiggles"?

Această întrebare și-o mai pun încă până și inventatorii numelui.

Nu există deja o farsă cu hamsteri?

Ba da. Creaturile seriei de aventură Maniac Mansion a lui LucasArts erau transportate în congelatoare și cuptoare cu microunde.

Cum se vor diferenția față de wiggleși celelalte triburi de pitici?

Asta încă nu s-a decis pe deplin. În orice caz, va exista un clan care se dedă cu plăcere consumului de substanțe halucinogene. Iar atunci totul ar putea să fie destul de high...



VIZIONARE UNILATERALĂ Prin funcția zoom și de setare a unghiului camerelor, jucătorul de Wiggles menține permanent controlul.

Cu aspectul lor caraghios și drăgălaș, wiggleșii păcălesc pe oricine. Noli eroi de strategie nu doar prăjesc hamsteri în miniuniversul lor subteran, ci și chefuiesc și se îmbată. Chiar și așa, ei trec cu ușurință peste orice concurent.

Walhalla a luat-o razna. Deoarece Odin, zeul suprem, nu-l poate stăpâni singur pe câinele iadului, Fengris, acesta organizează un concurs între diferitele clanuri de pitici subterani. Trebuie forjat un Gleipmir, o cătușă dintr-un material indestructibil, cu care să se lege laba câinelui. Doar că ce materiale sunt necesare pentru aceasta, nici un pitic nu știe. Prin urmare, piticii încep să forfotească preocupat pentru a câștiga uriașa răsplată promisă. Se luptă, se educă, cercetează și speră ca undeva în centrul Pământului să găsească răspunsul. Ceea ce înseamnă că *Wiggles* e un joc tactic de descoperire în timp real, cu elemente de construcție. La acestea se mai adaugă un strop de Creatures, adică autonomie artificială de acțiune a protagoniștilor. Veți înțelege imediat.

Începeți într-o cavernă mică, de pitici preistorici. Scena se prezintă ca un terariu. Pe orizontală și pe verticală nu există limită de vedere, în schimb în adâncime nu puteți vedea decât câțiva metri. Avantajul: în pofida graficii plastice, totul se joacă simplu de parcă ar fi în grafică 2D.

În afară de o vatră încinsă, la început nu dețineți decât rezerve de entuziasm. La treabă! Fiecare membru al familiei își are propriul program de rutină cotidian, pe care îl puteți împărți în timp de lucru și timp alocat treburilor personale. Din punct de vedere economic, munca neîntreruptă ar fi ideală, însă piticii

■ KICKBOXER

Wiggleșii nu vor să aibă nimic de-a face cu settlersii. Par la fel de mititei, însă sunt mult mai șmecheri.



ILUMINAREA Grotele private sunt iluminate cu ajutorul plantelor.



O CUNOȘTINȚĂ VECHE Suferința hamsterilor, începută cu Maniac Mansion, continuă. Observați preșul din dreapta.

obosiți nu dau randament. Aici trebuie să găsiți raportul optim.

Printre sarcinile unui wiggles se numără culegerea ciupercilor, săparea tunelurilor și depozitelor, cercetarea sau dezvoltarea unor noi metode de producție. Cel mai bine este să vă specializați figurile pe una sau două activități, căci deși micuța creatură învață repede, memoria îi este limitată. Nu vor exista atotștiutori. Numai în echipă se pot inventa obiecte ca furnalul, centrala energetică, roata de moară sau ciocanul cu aburi.

De îndată ce sună gongul de terminarea serviciului, doamna și domnul pitic fac tot ce doresc,

În dormitoare veți vedea uneori că plăpumelor li se imprimă mișcări suspecte. Să sperăm că acestea nu vor speria pe nimeni.



BĂTUȚI ÎN CAP În stadiul actului de dezvoltare, wigglesii se ciomănesc doar între ei. Mai târziu îi atacă cianuri străine, trolli și alte creaturi.

într-un program ales după cum îi taie capul. De exemplu, se duc la cârciumă, la teatru, la săli de gimnastică sau la discotecă, până când se echilibrează mental sau, dimpotrivă, până ce devin complet mahmuri. Este important să mențineți echilibrul între extreme. Întrucât aceste posibilități de recreere nu există de la început, perichilor nu le rămâne decât să se

retragă împreună, în liniștea dormitorului. Și vă puteți închipui la ce duce asta. La urmași, bineînțeles. Producătorii au introdus ingenios un sistem de evoluție a jocului, prin care fiecare părinte transmite urmașului câte 50% din calitățile sale. Astfel, la fiecare generație se ameliorează calitatea progeniturii.

Dacă mișună destui wigglesii, se pot în sfârșit organiza și trimite mici grupuri de acțiune, pentru a căuta cătușa pentru laba câinelui și pentru a avansa în regiuni necunoscute, în scopul extinderii teritoriului. Revolta piticilor începe împotriva triburilor dușmane. Mai târziu se vor împotrivi trollilor și zmeilor. Atacurile pe fronturi largi sunt mai puțin recomandate armatelor de piticoși și, în plus, îl cunoașteți pe fiecare încă de la naștere. Asta înseamnă că veți alege să vă furișați ca în *Commandos*, cu pași înceteți prin subterane, veți instala capcane și veți pândi din ascunzături. Episoadele de război și de cercetare vor fi reprezentate în proporții egale în produsul finit.

Ce ar mai putea să vă surprindă este umorul prezent de-a lungul întregului joc. De pildă hamsterii, ghemotoace drăgălașe cu blăniță fină, pot servi în *Wiggles* drept forță de propulsare, camarad de joacă, materie primă pentru barbecue sau băutură mixată cu lapte. V-am trezit curiozitatea? O să vă ținem la curent în continuare.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



SACRIFICII Incursiunile în templul dușmanului sunt periculoase, oricât de pompoasă ar fi construcția. Aici vor apărea mai târziu hoarde întregi de trolli, din fața cărora nu se poate decât fugi cât mai repede.

Evoluție prin tehnică

Mediul ideal pentru un RPG complex: Revoluția industrială într-o clasică lume fantastică

■ PRODUCĂTOR Troika Games ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bine

PE SCURT

Cine se ascunde în spatele lui Troika Games?

Chiar echipa care, o dată cu Fallout, a produs un RPG post-apocaliptic al clasei superioare.

Povestirea de fundal este lineară?

Există ceva de genul unui fir epic principal, însă există mai ales nenumărate misiuni secundare. Pe de altă parte, jocul poate fi terminat în mai multe variante.

V-ați dorit vreodată să lichidați cu pușca cu alicie un pitic enervant? Sau să vă înfrângeți adversarul mai degrabă tradițional, cu formule magice? În *Arcanum* aveți voluptatea alegerii, la traversarea unei lumi RPG complexă ca *Baldur's Gate* și trăsniță ca *Planescape Torment*.

Înainte de toate, impresionează aici incredibila varietate a posibilităților de dezvoltare. După cum v-ați putut deja da seama, în *Arcanum* este vorba despre conflictul dintre tehnica modernă și magia clasică, care e din ce în ce mai redusă, datorită invaziei mașinilor și utilajelor noi. Rămâne complet la latitudinea dvs. ce anume veți alege, ambele alternative conducând jocul spre final și având fiecare avantaje și dezavantaje. Un mic exemplu: ca vrăjitor, puteți converti creaturi elementare, care vă vor însoți pentru o scurtă durată în lupte. Dacă sunteți tehnician, vă construiți tovarăși metalici de luptă, pe care îi puteți menține tot timpul, însă trebuie să îi purtați permanent cu dvs. Comparativ cu alți reprezentanți ai genului, aici nu vă stabiliți de la început "meseria", ci vă dezvoltați pe parcurs, în timp ce aptitudinile dvs. sunt determinate de peste opt atribute principale, ca forța și carisma, precum și de diferite atribute secundare, printre care rezistența la otrăvă. Stilul dvs. de joc este influențat și de alegerea rasei. Astfel, figurile secundare dialoghează cu dvs. dacă sunteți mai degrabă un om, și nu un căpcăun respingător. Dacă nu vă puteți procura informațiile din dialogurile avute, trebuie să vă

Un RPG promițător, cu nenumărate posibilități de acțiune și de mare complexitate.



O IMAGINE NEOBIȘNUTĂ La caracterele orientate tehnic se găsesc arme și munițiile.



TOCĂNIȚĂ DE MASE Pe parcursul jocului, veți cerceta peisaje întinse, în care mișună de monștri. Viața vă va fi îngreunată de mai bine de 280 de tipuri diferite de creaturi hidoase.

ajutați într-o altă manieră. Ca hoț talentat, vă procurați pur și simplu documentele necesare prin furt. O altă posibilitate: loviți adversarul până la inconștiență, apoi vă luați ce aveți nevoie. Sau îl omorâți, apoi îl readuceți în viață și discutați din nou cu el, cum credeți și cum puteți. Comportamentul dvs. are un efect hotărâtor asupra evenimentelor ce urmează pe parcursul jocului. Dacă, de exemplu, eliminați o persoană care este foarte populară într-un oraș,

majoritatea locuitorilor vor refuza cooperarea. Programul include și lupte, în timp real sau TB, împotriva a mai bine de 280 de monștri. Ca particularitate, programul dispune și un editor, cu care puteți crea nivele sau chiar jocuri întregi în stilul lui *Arcanum*.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch



MAI BUN DECÂT GROITORAȘUL CEL VITEAZ Cu formule magice puternice veți învinge cu ușurință chiar mai mulți decât "șapte dintr-o lovitură".

Urme pe zăpadă

Hrube, hoarde de monștri și nelegiuți

■ PRODUCĂTOR Black Isle ■ DISTRIBUITOR Interplay ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Iulie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Până la ce nivel pot urca personajele?

În funcție de clasă, se pot atinge între 14 și 16 nivele. Formulele magice se opresc la nivelul 7. Se utilizează deja a treia versiune a regulilor AD&D?

Nu, a doua ediție. Primul joc care va utiliza noile reguli va fi *Pool of Radiance 2*.

De ce jocul arată exact ca *Baldur's Gate*?

Pentru că utilizează același engine grafic (Infinity), aceeași rezoluție de 640x480 puncte și chiar și aceleași suprafețe de meniuri. Totuși, *Icewind Dale* este un joc independent, cu multe diferențe față de *Baldur's Gate*.



ATACUL LUI BIG FOOT În peisajul hibernal se găsesc o mulțime de Yeti. Întrucât aceștia au o forță respectabilă, nu e bine să îi lăsați să se apropie prea tare.

În regiunile nordice ale ținutului *Forgotten Realms*, frigul glaciilor mușcă puternic. Iarna e mai rea decât oricând, e full de monștri și pe deasupra dispar oameni de la o zi la alta. Este nevoie de o echipă tare, care să verifice cauzele disparițiilor.

Vă compuneți la începutul jocului o echipă formată din șase membri. Trebuie să urmăriți ca diferitele clase, de exemplu luptător, magician sau hoț, să fie distribuite echilibrat în grup, deoarece acesta nu se mai schimbă. Spre deosebire de *Baldur's Gate*, nu puteți lua și controla personaje în grupul dvs. decât pentru executarea unor

misiuni date. Deocamdată, aceasta ar fi cea mai eclatantă deosebire dintre cele două jocuri, căci *Icewind Dale* arată ca o versiune hibernală a lui *Baldur's Gate*. La a doua privire, farsa AD&D a lui Interplay prezintă și alte diferențe: în locul unei povestiri epice, în prim-plan se află luptele. Primele misiuni îndeplinite de grupul nostru de eroi în versiunea de testare au ieșit bine. Cercetați o anumită zonă, o curățați de monștri și obțineți astfel o informație sau un obiect căutat. De cele mai multe ori, drumul vă poartă în peșteri întunecate, unde, pe lângă aur și obiecte prețioase, vă așteaptă aproximativ 70 de tipuri de monștri. Nu vă ajută prea mult să vă năpustiți necugetat în luptă, deoarece, de regulă sunteți inferior numeric. De aceea atitudinea strategică este cel mai important imperativ și ea se poate menține ușor, datorită sistemului de luptă: luptele decurg în timp real, însă la nevoie pot fi oprite, prin apăsarea tastei corespunzătoare. Cea mai mare satisfacție la *Icewind Dale* va fi oferită de modul multiplayer. Cu cinci parteneri umani faceți o echipă pe cinste și porniți împreună la vânătoarea de monștri.

Daniel Ch. Kreiss,
Andrei Ritok-Schotsch



IARNA PE ULIȚĂ În acest sat de pescari vă veți îndeplini primele misiuni, adunând puncte de experiență.

www-pcgames.ro

Cum vă place

Noii simși sunt personaje mai nostime, mai active, mai însuflețite

■ PRODUCĂTOR Maxis ■ DISTRIBUITOR Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Se poate, în sfârșit, urmări și viața sexuală a caracterelor?

Există chiar o comandă de meniu pentru asta. Însă actul se îndeplinește într-o manieră decentă, acceptabilă și pentru jucătorii minori.

Pe Internet se găsesc extra-uri cu grămada?

E adevărat, dar acestea nu influențează cursul jocului. *The Full Life* aduce noi meserii și surprize.

Care sunt noutățile?

Trei stiluri arhitecturale, cinci ramuri de carieră, 15 skin-uri, 23 tipuri de pereți, 30 de podele noi și 109 obiecte de mobilier.



Plictiseala nu-și mai are locul. Vecinii homosexuali încearcă să-și constituie mariaje heterosexuale, chiblașii sunt trimiși la academia militară, copiii neîngrijiți sunt luați de Protecția Copilului, iar chefurile se termină cu orgii. PC-novela produce scandaluri pe bandă rulantă.



O PRIVIRE ÎN TUNELUL TIMPULUI Spre viitor sau în casa vecinului? Consultând sfera de cristal se dezvăluie secrete delicate.

The Sims a stat peste două luni în vârful clasamentelor. Mulțumită mediatizării, despre el s-a auzit și în ultimul coton european, iar fanii i-au dedicat pe Internet o sumedenie de site-uri. Ecoul produs poate fi comparat cu cel pe care-l are acum *Diablo* sau *Command & Conquer*. Dincolo de aceasta, realizarea propriilor skin-uri a devenit un hobby la modă. Prin orașelele cibernetice ale jocului se plimbă deja figuri proeminente, ca Jim Morrison, Luke Skywalker sau Batman. Doar că la un moment dat toate posibilitățile unei figuri din programul principal sunt parcurse cu toate personajele, iar atunci plictiseala amenință să se instaleze. Tocmai din acest motiv, producătorul Maxis lucrează la un bonus pack oficial.

Bizareriile în *The Full Life* sunt ieșite din comun. Un personaj sim străbate calea de la cântărețul ambulant până la posesorul de vile închiriate. Un al doilea își încearcă norocul ca părinte care spovedește

prin telefon sau face preziceri cu cărțile, pentru a-și îndeplini visul legat de secta proprie. Un al treilea cară crose de golf, vânând o invitație la un chef select. Altul ține să avanseze din funcția de crainic de știri la cea de talkmaster. Un al cincilea speră ca postura de hacker să-l îmbogățească și să-l facă renumit, trimițând urări de dragoste. Grație celor 15 skin-uri noi, le puteți atribui cele mai diverse înfățișări, de exemplu ca monștri sau ca nobili cu nas mare.

Ambientul a ajuns între timp să fie compus din pietre de castel medieval, construcții retro ale anilor '50 sau țoale multicolore kitsch de inspirație Las Vegas. Pereți, tapete, mochetă, mobilă și decorații sunt toate originale. Cei foarte inspirați vor crea din acestea în scurt timp combinații reușite. În plus, și casele mai vechi ale simșilor pot fi aduse la cel mai actual nivel al model.

Vă puteți bucura și de obiecte interesante, ale căror efecte sunt

Prin apăsarea unei taste, simșii se lasă comandați la executarea ac-tului, dacă le stă un pat moale la dispoziție.

greu previzibile, cum ar fi telescopul, trusa de chimie, piticul exploziv de grădină, globul de cristal, lampa minunată, robotul sau păpușa Voodoo. Un exemplu: doamna Cutare cumpără la talcloc o lampă antică. Acasă o apucă mania curățeniei și freacă sălbatic lampa, din care iese un duh disponibil să-l îndeplinească diferite dorințe. Asta da șansă! Soțul doamnei, în schimb, stă seară de seară pe balcon, în spatele telescopului, privește cu curiozitate spre stele, fapt pentru care e răpit de extraterestri, cărora nu le place să fie urmăriți. Asta da ghinion! În mijloc se află feciorul celor doi, care zâmbește mefistofelic. A prevăzut toate acestea, consultându-și sfera de cristal, iar experimentele chimice l-au modelat o fire răutăcioasă, care ține să savureze pe viu evenimentele. Doamna Cutare trebuie să își ia pe moment adlo de la sex, dacă nu decide să apeleze la serviciile vecinului.

Cireașa de pe frișcă din *The Full Life* o constituie caractere de



VREMURI GRELE PENTRU ASTRONOMI Cine privește prea mult cerul va fi mai devreme sau mai târziu răpit de hoarde enervate de extraterestri, riscând să devină obiect al experimentelor acestora.

computer comice. Amintim aici clovni, candidați la game-show-uri, sau doamna cu coasa în persoană. Perioada de așteptare până în

toamnă li se va părea multor fani, cu siguranță, o adevărată veșnicie.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



Multiculturalitate în spațiul cosmic

Pe stațiunea spațială au loc evenimente din cele mai diverse: Originalii extraterestri pun de-o revoltă

■ PRODUCĂTOR Mucky Foot ■ DISTRIBUITOR Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. IV/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Într-un fel, Startopia îmi amintește puternic de Dungeon Keeper ...

Aceeași impresie o avem și noi. Nu în ultimul rând, comparația rezistă și datorită graficilor de desen animat și redării personajelor.

Dacă efectuez rotiri și zoom în jocuri de strategie, pierd din start orientarea.

Într-adevăr, în jocuri 3D de strategie ca *Earth 2150* sau *Ground Control*, mai ales începătorii au avut probleme cu alegerea perspectivelor. Însă deoarece stațiunile spațiale din *Startopia* sunt inelare, orientarea nu ar trebui să fie prea grea.



■ HAOTIC

E sâmbătă dimineața, iar într-o stațiune spațială înfloritoare se lucrează ca-ntr-un supermarket. Nu pierdeți privirea de ansamblu!

Bine ați venit în Allen-Zoo! În Startopia se află la un loc diferite rase extraterestre, pe o stațiune în formă inelară. Deoarece fiecare specie dispune de proprietățile sale originale, veți fi ocupat până peste cap, pentru a-i învăța principiul bunei vecinătăți.

Povestirea-cadru a lui *Startopia* are loc mulți ani după un gigantic război interstelar. Majoritatea civilizațiilor sunt distruse, prin spațiu mai rămânând risipite doar reminiscențe triste ale societăților de odinioară. Reprezentanții diferitelor specii s-au întrunit pe niște stațiuni spațiale de formă inelară. Sarcina dvs. este de a reface centrele comerciale și de comunicare, foarte afectate, ale galaxiei. În consecință, veți administra activitățile extraterestrilor, le atribuiți sarcini sau slujbe, vă dezvoltați o armată puternică pentru eventualele atacuri



VECINI ILUȘTRI Pentru a nu pierde controlul uriașei lumi inelare, puteți roti după voie imaginea și acționa perspectiva zoom.

În lumi inelare sintetice veți administra nouă popoare extraterestre, străduindu-vă să mențineți buna vecinătate în spațiu.



INGERAŞ ŞI DRĂCUŞOR Cât de diferite pot fi cele nouă rase extraterestre de pe staţiunea spaţială o dovedeşte această pereche originală.

şi construiţi încet, dar sigur un sistem funcţional de societate şi de economie.

Ca în jocul similar, *Dungeon Keeper*, trebuie să cuceriţi pe rând fiecare din uriaşele lumi inelare. Staţiunile sunt subdivizate în 16 segmente diferite. Începeţi într-o porţiune şi vă extindeţi apoi în stânga şi în dreapta, neştiind peste ce popoare veţi da şi care vor fi reacţiile la aceştia. Segmentele învecinate pot fi cumpărate sau anexate pe cale militară. Majoritatea extraterestrilor vor fi interesaţi de un schimb sau de un negoţ; lupta joacă un rol subordonat în *Startopia* şi este condiţionată de o economie extrem de puternică. Pentru dezvoltare proprie, pentru staţiuni spaţiale, pentru energie şi resurse, mai aveţi nevoie şi de tehnologii înalte. Acestea le puteţi procura fie pe căi oneste de la vecinul dvs., fie prin spionaj, cu agenţi având o pregătire specială. Pentru a nu păşi şi dvs. acelaşi lucru, vă apăraţi cu

paznici centrele de cercetare. Pentru obţinerea energiei mai există încă o cale, foarte macabră: lăsaţi-i pe lucrătorii dvs. extraterestri să construiască o uzină de reciclare. Aici însă nu se vor utiliza materii prime, ci cadavrele cetăţenilor decedaţi în urma războaielor.

O bună parte a timpului o veţi consacra menţinerii bunel dispoziţiilor a extraterestrilor de pe staţiunea dvs. Fiecare locuitor îşi are propria dispoziţie, propriile necesităţi şi sentimente, dezvoltând simpatii sau aversiuni deosebite faţă de diferitele rase. Nu ajunge să le daţi tot timpul suficientă hrană, trebuie să le oferiţi şi divertisment. Chiar şi marţienii cu două capete vor după serviciu să şadă într-o cârciumă sau să danseze într-o discotecă, pe cele mai noi hituri.

Din punct de vedere grafic, *Startopia* face de pe-acum o impresie excelentă, înainte de toate prin redarea comică a locuitorilor staţiunii, care aminteşte fanilor de



INTRATI, VĂ ROG Tot mai mulţi extraterestri vor păşi pe staţiunea dvs., prin acest aparat monstruos, care ajută la o înflorire a societăţii.



ANIMALE DE PLUŞ Ce rol o fi având acest animal cu privirea atât de adâncă? Să sperăm că nu este un câine de pază.

filme clasice de tipul *Mars Attacks*. Peisajele 3D pline de culoare pot fi rotite sau activate în zoom după plac, astfel că privirea de ansamblu asupra activităţilor extraterestrilor nu poate fi pierdută.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

www.pcgames.ro

Unde locuiesc maimuțele cele sălbatice

Lipsit de respect, viclean, tehnic și cu puterea unei primate: Monkey Island 4 abordează cu șarm corăbiile concurenței

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUITOR THO ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Monkey Island 4 va fi un action-adventure?

Nu, în nici un caz nu vor exista pasaje de salturi și de shooter, Guybrush rămâne un aventurier adevărat. Șocurile de adrenalină sunt furnizate în schimb de dueturile cu înjurături.

Cât va mai lipsi Grim Fandango 2?

Opera funerară a fost mult prea trăsnită pentru piață, prin urmare nu a fost rentabilă. De altfel designerul Tim Schafer a părăsit LucasArts. Pentru o continuare nu prea sunt speranțe. Totuși tehnica acestuia își găsește utilitatea din nou în Monkey Island 4.

Într-o atmosferă de Caralbe, pirați alcoolizați își împart gloanțe nestingheriți, papagalii cu tulburări comportamentale injură tot ce nu stă cocoțat în copaci, vrăjitoarele Voodoo înflig ace în păpuși de pale cu proteze de lemn. Văzând asta, hobby-piratul suspină: totul a rămas neschimbat pe Monkey Island.

Cel puțin în aparență. Schimbarea decisivă în partea a patra a tradiționalei serii este faptul că LucasArts și-a remodelat simpaticul erou Guybrush Treepwood într-o figură 3D. Culisele sunt în continuare încărcate ca imagini fixe, însă - ca în Grim Fandango - sunt procesate cu trucaje de perspectivă astfel încât rezultă o impresie de spațialitate. Iar figurile într-adevăr tridimensionale se pot deplasa după plac prin culise.

Pentru a îneca comentariile fanilor conservatori ai lui Guybrush, trebuie să spunem încă de pe acum: stilul unic al realizării precursorilor a supraviețuit transpunerii în prezentul tehnic fără nici o zgârietură sau vânătaie. Imaginile din fundal par din



GUSTUL ESTE TOTUL Ce l s-ar potrivi mai bine sperietorilor mărilor decât o corabie roz? Poate una fără găuri și mucegal? Una cu echipaj și pânze?

nou comice, culorile sunt de fiecare dată puțin prea colorate, figurile de desene animate sunt proporționate curios, însă nu coplăresc, așa cum trebuie să fie. Contrar lui Simon 3D, protagoniștii din *Escape from Monkey Island* nu apar ca niște

marionete prost sculptate, bolnave de reumatism, ci se mișcă complet sănătoși. Unghiurile bine alese, variabile ridică definitiv producția la nivelul unui film animat.

În mod sigur învechitul control cu mouse-ul aparține trecutului.

■ FRATE CU BART SIMPSON

Pentru fascinația sa pentru pirați, superstarul computerelor, Guybrush, a fost pus la școală față în față cu unele probleme.



Gulbrush continuă acolo unde Skull Manny Cavaleră a terminat în Grim Fandango și prela comenzile de mișcare a acestuia în exclusivitate prin gamepad sau prin tastatură. Dacă vă aflați în apropierea unui obiect care vi se pare interesant, acesta își apleacă capul în direcția respectivă și slobozește un comentariu mai mult sau mai puțin iluminant. Colțurile clădirilor și muchiile meselor care blocau regulat jocul despre lumea de dincolo și care au fost blestemate destul pentru asta vor putea fi ușor de ocolit în viitor. În afară de asta, s-a îmbunătățit inventarul: cu toate că ustensiile colectate trebuie rotite în continuare ca în *Tomb Raider*, selectarea directă și combinarea funcționează mult mai simplu.

LucasArts încă nu vrea să prezinte exemple ale sutelor de mistere haioase, însă povestire-cadru prezintă deja destulă hrană pentru nutrirea unor puzzle-uri: Guybrush și zmeul de casă Elaine se întorc din luna de miere și se apropie data realegerii doamnei în poziția de guvernatoare a insulei. Din păcate, cât ea a fost plecată un intrigant pe nume Charles L. Charles a declarat-o moartă, fapt care a influențat puțin dispoziția poporului. Prin urmare, trebuie luate repede măsuri eficiente de contra-propagandă. Pe lângă acestea, casa familială stă pe lista unei firme de demolări și - încă mai rău! - Guybrush nu primește pâine la supermarket. Faptul că piratul ajutor prela provocarea pentru o nouă odisee este mai degrabă datorită naturii sale decât rațiunii: dacă se află în fața unor probleme, acesta ascultă de instincte. Asta în principiu îl duce din lac în puț, dar ce să-i faci...

Într-o bărcuță penibil de roză a la Barbie, Gibrush navigați între patru insule, vizitați cărciumi și laboratoare de proteze - domeniul de specializare: picioare de lemn - treceți prin



EN GARDE! În lupta împotriva unei periculoase maimuțe-pitic, Guybrush trebuie să își dovedească tot curajul.



MANIE VOODOO Guybrush o urmărește pe Elaine cum pleacă din casa legendarei vrăjitoarei. Aceasta stă ca de obicei pe cele patru litere ale sale și îi ajută pe eroi cu sfaturi înțelepte.

În ceea ce privește glumele seria nu a fost amenințată până acum decât de Grim Fandango. Oare acum vine revanșa?

mase de maimuțe și vă petreceți timpul cu discipline sportive de tipul "cine jignește mai tare". Pe lângă acestea demascați nenumărate infracțiuni și comploturi și faceți cunoștință cu o mulțime de personaje țicnite. De asemenea, va exista și o revedere cu vechi cunoștințe: guralivul Stan plasează între timp imobile printre populație, iar voodoo-lady își petrece în continuare majoritatea timpului șezând pe stimabilul ei posterior. Cui i se pare că îi lipsește ceva din descrierea personajelor, cum ar fi LeChuck, să recapituleze numele mai sus amintite și să se cufunde pentru o

secundă într-o meditație profundă. V-ați prins?

În încheiere, profeția sfatului piraților din redacție: dacă nu vor mai fi și alte comploturi la LucasArts (pe lângă Schafer în ultimele luni au părăsit bordul navei printre alții președintele Jack Sorensen, șeful de producție Steve Dauterman precum și trei dintre compozitorii-șefi), echipa va scoate la lumină o adevărată comoară în iarnă.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



BALET DE PIRAȚI Figurile se mișcă mai ales în comparație cu Simon 3D, impresionant de cursiv, mulțumită unei versiuni îmbunătățite a engine-ului lui Grim Fandango.

Cu căpșorul sub apă

Ca pirat submarin cercetați o lume exotică plină de creaturi bizare și aventuri periculoase

■ PRODUCĂTOR Massive Development ■ DISTRIBUITOR Ravensburger Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

De ce producătorii au ales acest titlu vag?

Acțiunea se desfășoară exclusiv în elementul lichid, iar termenul latin pentru apă este "aqua". Aqua este distribuit de firma fiică a lui Ravensburger - Fishtank Interactive.

Nu mi se va termina aerul?

Aqua se joacă ca un shooter spațial. Vă veți manevra submarinul prin ocean după cum ați făcut-o cu *Starlancer* în spațiu.

De ce engine-ul 3D a fost botezat cu numele de "Krass"?

Numele este un program: cu Krass se pot realiza lumi de joc pline de efecte și detalii. Unele firme de jocuri s-au interesat deja de licența programului.



■ VISE UMEDE

Tehnica Krass este ideală pentru lumi de kilometri pătrați, în care vehiculele redade bogat în detalii își dispută luptele.

De ce să ne străduim să ajungem la stele când adâncurile oceanului invită la aventură? Aqua promite o acțiune turbulentă a la *Starlancer*, un story captivant și o grafică brillantă de reper. Am verificat dacă în acest mare proiect mai apar erori.

Submarinul alunecă încet prin apă și trage după el o coadă de bule de dimensiunea mingilor de ping-pong. Reflectoarele iluminează fundul mării care se află la doar câțiva metri sub navă fiind format din coline de nisip, care sunt acoperite cu nenumărate scoici, stele de mare și pietre colțuroase. Pe drum întâlniți și alte nave inamice sau aliate. În funcție de fracțiunea a cărei reprezentant sunteți, trebuie să fiți pregătit pentru orice fel de atacuri ale piraților. Lumea lui Aqua este la fel ca a precursorului, *Schleichfahrt*, un univers subacvatic: oamenii trăiesc de secole sub nivelul mării, căci doar aici găsesc materiile prime necesare pentru a putea supraviețui. Diferitele grupări se luptă pentru putere, iar dumneavoastră, în rolul căpitanului Emerald "Dead Eye" Flint, luptați pentru acela care vă plătește cel mai mult. Acțiunea a devenit și mai importantă și

evoluează în funcție de cele aproximativ 60 de misiuni; ca în *Schleichfahrt* există mai multe fire ale povestirii, astfel încât puteți rezolva o misiune de mai multe ori și de fiecare dată puteți trăi un alt final. Pe lângă luptele a la *Starlancer*, trebuie să mai îndepliniți și misiuni în care trebuie să cercetați un anumit sector sau să

apărați o navă transportoare.

Viața nu vă este îngreunată însă doar de adversarii umani: producătorii echipei Massive sunt deosebit de mândri de creaturile lor organice, care fie se ascund în peșteri inaccesibile, fie înoată prin apa mării și vânează căpitani curajoși de submarine. Una dintre aceste creaturi este o caracatiță cu

Cu respirația oprită, fanii lui *Schleichfahrt* așteaptă această continuare romițătoare a războiului mondial subacvatic.



O CĂLĂTORIE SUB MARE În cele aproximativ 60 de misiuni veți avea altercații periculoase cu submarinele fracțiunilor rivale și cu monștri cât cortul unui circ.

Războiul lumilor subacvatice

În 1996 jucătorii au putut cerceta pentru prima dată adâncurile oceanelor datorită lui Schleichfahrt.

Precursorul lui *Aqua* s-a bucurat de un succes foarte mare. Punctul forte - pe lângă grafica bogată în efecte - a fost povestea SF, care a fost creată de un autor cu experiență. *Aqua* continuă această povestire: în secolul 27, zece fracțiuni luptă pentru supremația Pământului, care este aproape complet acoperit de ape; toate luptele se desfășoară sub suprafața oceanului global. Eroul din *Aqua* Emerald "Dad Eye" Flint a fost deja în *Schleichfahrt* ocupat cu uciderea adversarilor săi insistenți. În afara acestui personaj simpatic, vor participa și alte personaje.



PETICIT Cu patch-ul 3dfx Schleichfahrt a fost optimizat și pentru chip-urile voodoo.



ECHILIBRU Comerțul joacă un rol la fel de important ca acțiunea și fizic falsele explozii subacvatice.

tentacule lungi cât un vagon Inter City Express. Mulțumită tehnologiei "Krass" utilizate, astfel de creaturi sunt redade cu un asemenea grad de detaliu încât se pot recunoaște chiar și ventuzele de pe tentacule. "Într-un shooter spațial astfel de creaturi nici nu pot fi imaginate", spune șeful de dezvoltare Alexander

Jorjas. "Jocuri ca Starlancer sunt limitate doar de faptul că aici nu există limite, nu există coliziuni adevărate și nici drumuri." În *Aqua* o secțiune a jocului are în medie o lățime de 8 km. Aveți nevoie de mai multe minute pentru a ajunge dintr-un capăt în celălalt - cu condiția că nu întâlniți în cale o flotă



SWEET HOME Cele zece partide concurente luptă unele cu altele. Pentru un pumn de dolari veți schimba oricând fronturile.



GERINȚE ÎNALTE Pentru tehnica Krass redarea reflexiilor de lumină, umbrelor și a modificărilor peisajelor este ușoară.

inamică. Naționalitatea acestora o puteți recunoaște după designul navelor: astfel, de exemplu, vehiculele unei grupări de mutați au un aspect organic, care amintește de homari sau de raci.

Când navele străbat adâncurile aruncă umbre curbate peste suprafețe neregulate ale fundului mării. Variatele reflexii ale diferitelor lumini provenite de la bazele submarine generează o atmosferă incredibilă, amintind de mamuți ai ecranului ca *Abyss* sau *Sphere*. În timpul luptelor navele sunt sfărmate și resturile cad spre adâncuri unul câte unul. De asemenea se redau corect și găurile create de proiectile, astfel veți putea vedea permanent în ce puncte ați avariat nava inamică; în modul multiplayer astfel de detalii vor asigura Eyecandy. Controlul va fi și mai simplu decât în *Starlancer*: un joystick cu patru butoane este pe deplin suficient pentru a reuși chiar și cele mai complicate manevre.

Aqua arată superb, are un story captivant și acțiunea subacvatică este din cea mai bună.

Peter Kusenberg
Andrei Rîtok-Schotsch



VIAȚA SUB APĂ Stațiunile subacvatice au un sistem propriu de alimentare, pe care trebuie să îl apărați.

Vikingii sălbatici vor să mișune

După câteva ore de Cultures veți cunoaște fiecare unitate după prenume - la propriu. Și e mai bine așa.

■ PRODUCĂTOR Funatics ■ DISTRIBUITOR THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT septembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Din nou colonizare anonimă în masă?

Nici vorbă! Fiecare figură de joc are numele propriu și are diferite meserii. În cursul jocului veți cunoaște viața fiecărui viking la fel de bine ca pe a dvs.

Ce trebuie să fac în joc?

Înainte de toate trebuie să optimizați condițiile periferice. Vikingii trebuie să mănânce, să se căsătorească, să albe o meserie. Apoi își extind teritoriul și, ocazional, duc lupte cu adversarii.

Jocurile de tipul filmelor provin de regulă din genul de acțiune. **Cultures va fi primul construction-strategy cu elemente de Hollywood: actori puțini, multe caractere secundare. Am aflat pentru dvs. cum funcționează acest lucru.**

Când vikingii întreprind o călătorie, sau parte de aventura vieții lor. Simpaticii locuitori ai Nordului amintesc la prima vedere de alți coloniști sau popoare, însă în aventura dvs. numită Cultures se găsește mai mult decât construcție, comerț și războaie. Jocul se bazează pe căutarea Pietrelor Soarelui, care duce acest mic popor într-o călătorie până în America și înapoi. Din acest motiv, diferitele misiuni ale marilor campanii conțin sarcini clare, care oferă varietatea acțiunii și continuă story-ul. Întâi trebuie însă să vă asigurați că fericiții dvs. normanzi au destul de mâncare și adăposturi. Însă trebuie să faceți mai mult decât să instalați o casă și o fermă pe pășune. Altfel decât în jocurile de acest gen, țăranul nu este livrat împreună cu



CAPTAIN IGLO Lunga călătorie a vikingilor în căutarea părților componente ale Soarelui vă duce până la eschimoși. Aici veți găsi aliați și adversari.

kit-ul de construcție al gospodăriei țărănești, ci trebuie să fie ales dintre omuleții care stau la dispoziție. Apoi îi dați sarcina de a învăța meseria de

agricultor, prin mouse îi arătați manufactura corespunzătoare și așteptați până cunoaște toate dichisurile meseriei. Tot în acest fel



■ CIVILIZAȚIA MAYA
În jungla deasă, vikingii dau peste educații maya. Oare se va putea face comerț cu ei?



PRAF ȘI PULBERE Un viking trebuie să-și mai facă câteodată dreptate și prin forță, dacă adversarul este prea insistent. Însă se poate întâmpla ușor ca și satul natal să albească de suferit în urma luptelor.

trebuie să procedați și la celelalte meserii: cu ajutorul unui meniu bine aranjat veți urmări care sunt vikingii care nu au nimic de făcut. Apoi dați un clic cu mouse-ul pe ei, alegeți una din 30 de meserii diferite și îl dirijați spre locul său de muncă. Alimentarea este logică și simplă. Corturile dăpostesc familiile, care dacă doriți pot asigura urmași. Fermele produc cereale care sunt măcinat la mori și apoi prelucrate în pâine la brutărie. Vânătorii prind urși și iepuri, pescarii se așează pe malul mării și mai târziu veți putea începe și comerțul cu alte popoare. Arborele tehnologic este detaliat în mod corespunzător: mulțumită unui meniu ușor de manipulat, vedeți ce meserii cu diploma de maestru se potrivesc și sunt necesare

Datorită unui meniu simplu puteți urmări care meserii sunt necesare cu diplomă de maestru pentru a putea produce toate produsele.

pentru a putea produce toate bunurile. Pentru realizarea armelor și a armurilor aveți nevoie, pe lângă o sursă de minereu, de un furnal precum și de lemn, un fierar, un atelier de sulite, unul de arcuri etc. Condiția pentru majoritatea clădirilor este un viking care a primit deja diplome de maestru pentru meseriile pe care le-a învățat. Aceasta se întâmplă după exercitarea, pentru o anumită perioadă, a meseriei pe care a avut-o înainte, astfel având posibilitatea de a evolua la

activitățile superioare imediat următoare. În acest fel producătorii de la Funatics reușesc să mențină relativ redus numărul figurilor. Astfel jucătorul pune mai repede omuleții la inimă și se integrează mai bine în acțiunea jocului. Bineînțeles, nu pot lipsi nici figurile marginale respective. Cineva trebuie să-și transporte mărfurile și să se ocupe de urmași. Apropo: femeile joacă un rol dominant, ca în viața reală de altfel. Evident că fără ele nu sunt nici urmași, însă înainte de toate acestea contribuie la buna dispoziție și la o muncă susținută a bărbaților. Aranjează locuința, aduc mâncare și încălzesc astfel atmosfera. Bineînțeles, nu poate lipsi nici o porție de religie, care ridică și ea motivația, când normanzii aprind cu ulei un foc sfânt. Jocul poate fi parcurs și fără aceste extra-uri, însă astfel durează mult mai mult și devine mai complicat. Sau credeți că muncitorii oboseți sunt muncitori buni? Nu tocmai! De aceea, armata dvs. trebuie să fie bine odihnită, când este vorba de triburi de indieni sau de eschimoși prost dispuși. De altfel soldații sunt singurele figuri pe care le puteți controla direct, cum o cunoașteți din RTS-uri. Pentru ca toate acestea să și funcționeze, *Cultures* cuprinde și o bună doză de RPG, căci toți vikingii primesc pe parcursul jocului puncte de experiență pe care le pot atribui diferitelor aptitudini. De exemplu, puteți ridica nivelul hranei unui muncitor, pentru ca acesta să nu fie nevoit să alerge permanent până acasă la masă.

Florian Stangl
Andrei Ritok-Schotsch



ȘCOALĂ PROFESIONALĂ Pe baza unor table de lemn vă puteți informa despre meseriile deprinse și despre valorile de caracter ale fiecărui viking.



CU CORTUL ÎN NATURĂ Reacția indienilor și a celorlalte popoare asupra jucătorului depinde de bunul plac al șefului de trib. Cu mulți faceți schimb de produse de importanță primordială.

Joc de răbdare pentru generalii PC

Vine sau nu vine? Se pare că Sudden Strike se află în fața finalizării

■ PRODUCĂTOR Necunoscut încă ■ DISTRIBUITOR CDV ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT august 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

De câte ori se va mai amâna apariția jocului?

Termenul actual pare destul de realist având în vedere versiunea care ne stă la dispoziție. Mecanica jocului funcționează și toate unitățile au fost implementate. Momentan producătorii fac finisarea misiunilor singleplayer.

RTS fără construcția bazei?

În majoritatea misiunilor pentru acțiunile cu succes veți primi întăriri. Dacă, de exemplu, escortați ofițeri de rang înalt la o anumită bază, puteți cere blindate și soldați proaspeți.



■ LA STRĂMTOARE

Trupele americane năvălesc peste o mână de Panther-e și Pak-uri. Mulțumită poziției mai ridicate nemții țin bine piept superiorității adversarului.

Știrea proastă: Nici luna asta nu am reușit încă să testăm *Sudden Strike*. **Vestea bună:** producătorii au trimis o versiune nouă, care cuprinde toate unitățile și modul multiplayer.

Ce se face încet, lese în cele din urmă bine: după luni de așteptare, în ultima secundă redacția a primit noua versiune a mult așteptatului RTS. Acest nou beta dispune în sfârșit de meniuri aproape finalizate



MUNCĂ DE PIONIERAT Pe anumite porțiuni ale hărții puteți construi poduri de pontoane pentru trupele proprii.

și briefinguri demne de văzut; cele trei campanii diferite pentru sovietici, germani și aliați vestici nu sunt încă nici acum jucabile. În schimb însă modul multiplayer este implementat complet. Aici se măsoară până la 12 adversari umani între ei pe diferite hărți în bătălii fictive ale celui de-al Doilea Război Mondial. Deoarece amenajarea bazei și extracția de materii prime nu joacă nici un rol, în *Sudden Strike* producătorii au realizat pentru modul multiplayer un sistem simplu de întăriri. Peste tot pe hartă se găsesc baloane de observație de culori diferite pe care trebuie să le echipați cu trupele dvs. Cine reușește să ocupe toate baloanele unei grupe de culoare primește în schimb un nou contingent de blindate și de infanteriști. Scopul final al acestor lupte este, ca de obicei, eliminarea tuturor unităților adverse.

Campaniile singleplayer au fost doar rudimentar utilizabile în versiunea jucată de noi. În total, jocul va oferi trei campanii diferite care sunt compuse din misiuni diferite. Înaintea fiecărei misiuni, în briefing vă faceți o imagine de ansamblu

despre respectivul sector al frontului și despre scopul misiunii. Un al doilea clic de mouse vă transpune apoi pe câmpul de luptă unde vă așteaptă comenzile nenumărate trupe.

Incontestabil cea mai impunătoare caracteristică a lui *Sudden Strike* este grafica. Peisajele, desenate cu devotament, cu sătulețele, pădurile și cu șinele lor, amintesc de o machetă perfectă de trenuleț electric. Împrejurimile însă sunt mai mult decât o simplă culisă frumoasă: toți copacii, casele și podurile sunt avariate dacă sunt lovite și pot fi distruse. Chiar și pagubele secundare sunt redatate: astfel se poate întâmpla de exemplu să loviți un avion inamic care apoi cade pe trupele proprii și le trimite pe veșnicile plajuri ale vânătorii. Toate unitățile de luptă dispun de o rază de vedere realistă care este blocată de obstacole artificiale și naturale. Cine își amplasează deci trupele cu iscusință, poate bombarda adversarul fără a putea fi văzut. În cele din urmă casele și bunkerele pot fi folosite ca adăpost și pot fi ocupate de către propriii infanteriști.

Comandarea soldaților și a



BRIEFING Înaintea misiunii, o hartă indică mișcările de trupe ale inamicului și scopurile misiunii.



LUPTĂ CASNICĂ Trupele germane au ocupat o fabrică și trag de la adăpost asupra trupelor inamice din pădure.

Agitație pe câmpul de luptă: doar generalii cu răbdare și experiență vor avea succes în Sudden Strike.

vehiculelor este chiar și pentru generalii de duminică experimentați o provocare serioasă. Ca principiu, *Sudden Strike* funcționează exact ca *Panzer General* doar că în timp real, foarte alert. Având în vedere varietatea unităților și a diferitelor caracteristici ale acestora ne rămâne doar să sperăm că producătorul va iniția protector jucătorul cu un tutorial în materia jocului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



ARMĂ DE DISTANȚĂ Sturmtiger-ul poate lovi inamicul la distanțe mari mulțumită mortierului urlaș.



Amenințare 3D din spațiu

Cu Conquest Digital Anvil realizează un amestec exploziv de StarCraft și Homeworld

■ PRODUCĂTOR Digital Anvil ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. IV/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

O singură campanie nu este prea puțin? Față de alte jocuri, da. Însă cele 14 misiuni planificate până acum sunt atât de cuprinzătoare încât probabil că unele dintre ele se vor diviza în misiuni mai mici.

Nu vă pare greu jocul datorită hărților uriașe? Nu, distanțele mai mari pot fi parcurse extrem de repede prin găuri de vierme, astfel flota dvs. va ajunge repede la destinație. Bineînțeles, și inamicii pot face același lucru!

Din vorba "rămâi la olle tale" se pare că Erin "Starlancer" Roberts nu a învățat nimic căci cu *Conquest: Frontier Wars* firma sa lucrează la un RTS 3D. Titlul așezat în infinitatea spațiului vrea însă să ofere mult mai mult decât o opulentă pompă grafică.

Deja optica în sine este scilpitoare pentru un joc RTS: explozii urlașe, efecte de lumini și cele mai fine cețuri cosmice. Nu e o surpriză mare căci cu simulatorul spațial *Starlancer* Digital Anvil a oferit deja câteva ceva din cele plăcute ochiului. Cu cuvintele cheie "descoperire, colonizare, cucerire" producătorii descriu sarcinile de bază din joc. În spatele acestora însă nu se ascunde cu mult mai mult decât meniul standard tipic al genului, care este deja bine cunoscut cu extracția de materii prime, construcția trupelor și a clădirilor, explorarea hărții și lupte strategice. Acțiunea este înrămată de o povestire cadru, care se servește între misiuni cu video-uri sofisticate. Despre ce este vorba? În anul 2157, terranii încep cu colonizarea spațiului și întâmpină o rezistență acerbă din partea unei



PRIVIRE DE ANSAMBLU În pofida nenumăratelor unități privirea de ansamblu, potrivit producătorilor, nu o veți pierde niciodată. Aici se pare că nu e chiar așa.

rase insectoide, Mantans. Cu timpul, se va amesteca în conflict o a treia fracțiune dezvoltată tehnic superior; să nu spuneți că nu vă amintește de *StarCraft*. Contrar hitului RTS de la Blizzard însă nu există decât o singură campanie în care preluați

controlul asupra terranilor. Se planifică însă și o abordare a unităților celorlalte două rase. Ca de obicei, cele trei civilizații dispun de nave spațiale diferite din care rezultă strategiile lor diferite de atac și apărare. Astfel Mantans atacă în principal cu unități mici și slabe, însă care apar în roiri întregi (a spus cineva "Zerg"?!). Pe lângă adversarii propriu-ziși, flota dvs., pe care trebuie să o manevezi iscusit prin 16 sisteme în urlașul univers, este amenințată și de fenomene ca găuri negre, benzi de antimaterie și comete. Pentru a nu pierde orientarea, galaxiile diferă între ele. Pe lângă aceasta, dacă doriți, computerul prela o mare parte a uriașei flote, dacă sunteți ocupat în același timp pe mai multe fronturi. Însă de regulă nici nu trebuie să se ajungă până aici, căci echipa și Erin Roberts anunță că din cauza controlului simplu obișnuitele



DISTRIBUITORI DE MATERII PRIME Resursele le obțineți înainte de toate prin colonizare a lunilor. Aceste avanposturi din păcate sunt și obiecte îndrăgite de adversari și trebuie prin urmare bine păzite.



DINAMICĂ ÎN GRUP Crearea federațiilor de luptă oferă o eficiență mai mare.

AVANPREMIERĂ



OPTICĂ OPULENTĂ Grafica copleșitoare oferă fiecăruia dintre cele 16 sisteme ale universului Conquest un stil propriu.

probleme ale RTS-urilor 3D nu vor apărea. Cu toate că unitățile și terenurile vor fi rediate tridimensional, acestea vor fi proiectate pe un fel de fundal 2D, pentru a ușura luptele. O hotărâre bună, căci la Homeworld a fost criticată navigarea greoaie a navelor în spațiul tridimensional. Un punct de greutate al lui *Conquest: Frontier Wars* va fi modul multiplayer. Astfel, în rețea vă veți putea măsura puterile cu până la șapte adversari. Partidele de Internet la care pot participa doar patru strategii sunt sprijinite de Gaming Zone-ul lui Microsoft. Aici sunt organizate în mod regulat și campionate și se administrează un top. Un element special: un editor care poate crea universuri aleatorii va oferi în modul multiplayer o satisfacție practic nelimitată.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch



FOC DIN TOATE ȚEVILE Distrugerea centrelor de materii prime ale adversarilor este o cale îndrăgită de a slăbi adversarul.



În serviciul Majestății Sale

Commandos tridimensional - această idee simplă ar putea deveni pentru prima oră realitate.

■ PRODUCĂTOR Innerloop ■ DISTRIBUITOR Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trîm. IV/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Ce este un IGI?

IGI reprezintă numele american al jocului "I'm going in". În spațiul european Eidos va vinde jocul sub numele său inițial de proiect.

Mi se pare cunoscut numele de Innerloop?

Singurul joc realizat până acum de Innerloop a fost simulatorul de zbor Joint Strike Fighter, care a cules cele mai bune punctaje în întreaga lume și a fost desemnat cu trei ani în urmă ca fiind cel mai miștos din punct de vedere grafic.

Un simulator se zbor nu poate avea prea multe în comun cu un joc 3d amuzant. Însă în mod evident fantezia unor producători ajunge pentru a face imposibilul posibil și a crea din simulator un ego-shooter - și pe lângă acestea să mai și ofere mai multă varietate decât concurenții.

Datorită seriei de filme James Bond cunoaștem deja viața cotidiană a unui agent secret. Recuperarea focoarelor nucleare, împiedicarea lansării rachetelor sau detonarea unor laboratoare sunt doar câteva dintre variatele misiuni pe care trebuie să le îndepliniți din ordinul Majestății Sale. Project IGI a lui Innerloop se străduie să reproducă tocmai aceste momente ale vieții de agent. Din păcate, nu se ține cont de party-urile de pe yachturi, vizitele la cazinou, Bond-girls și tot ceea ce face viața mai plăcută. Totuși s-ar putea ca Project IGI să confere genului de acțiune 3D impulsuri complet noi.

Singurul lucru nou adus este de fapt combinația multor elemente deja bine cunoscute. Engine-ul grafic, de exemplu, provine de la simulatorul



PERSPECTIVĂ INTERIOARĂ Engine-ul grafic provenit din Joint Strike Fighter a lui Project IGI poate reproduce interioare remarcabile.

de zbor Joint Strike Fighter vechi de trei ani, și a fost doar nesemnificativ îmbunătățită. Capacitatea de a reda clădiri și spații interioare, a fost prezentată deja la vremea aceea; pentru utilizarea într-un 3D-shooter a trebuit doar mărită memoria

rezervată pentru texturile clădirilor și unităților. Rezultatul este demn de a fi văzut: în văile adânci de munte sunt împrăștiate baze, camioanele străbat teritoriul impenetrabil, cerul este plin de elicoptere și de avioane. Suma obiectelor care poate fi reprezentată în același timp este, potrivit afirmației producătorilor, nelimitată, iar hărțile misiunilor ar putea avea o suprafață de până la 10.000 km pătrați. Însă pentru a se putea juca jocul, suprafața a fost redusă la câteva sute de km pătrați, care sunt suficiente pentru o plimbare de mai multe ore bune prin împrejurimi.

Însă, mult mai interesant decât realizarea grafică va fi conținutul jocului. Și acesta este un amestec din elemente reușite ale jocurilor de până acum: din Dark Project provine posibilitatea de a se furișa nevăzut prin umbre, din System Shock sistemul de siguranță, a cărui



BINE AI VENIT Înainte de a urca într-un turn de pază trebuie să elimini soldații. Agățat de scară sunteți complet expus. Cine se află sus poate lupta cu toată vrea dacă folosește o pușcă cu lunetă.



CALIBRU MARE Armele grele penetrează chiar și pereții mai subțiri de beton.

Cei de la Innerloop au redus suprafața de parcurs la câteva sute de km pătrați în favoarea gameplayului.



BINE ASCUNS Programul analizează dacă și cât de bine este camuflat jucătorul de umbră. Dacă este la fel de greu vizibil ca în imagine și dacă nu face mișcări bruște, eroul nostru are mari șanse de a rămâne nedescoperit.

electronică și camere de supraveghere le puteți păcăli, iar din *Half-Life* (de) Counter-Strike comportamentul fizic realist al proiectilelor. Pe lângă acestea s-a mai integrat un sistem de perspectivă de genul Commandos.

În Project IGI jucătorul nu intră în rolul unui mercenar sau al unui supererou, ci în rolul unui agent inteligent. Acesta nu cunoaște decât scopul misiunii, cum o va duce la capăt rămâne să vadă numai el. Dacă, de exemplu, trebuie să împiedice startul unei rachete are o sumedenie de opțiuni, căci asemenea simulatoarelor de zbor și în Project IGI apar nenumărate interdepen-

dențe. Eliminarea fără zgomot a unui post de pază împiedică să fiți descoperit, iar o descoperire ar duce la alarmarea eventualilor adversari și ar atrage probabil și întăriri - cu condiția că înainte nu ați distrus deja emițătorul radio. O altă posibilitate ar fi de a distruge sursa de energie. Astfel se elimină amenințarea din partea comunicării prin radio sau cea a reflectoarelor, pe de altă parte nu se vor mai putea deschide porțile

mari ale hangarelor care sunt acționate hidraulic. Pentru jucătorii extrem de pricepuți mai există și varianta dură, în stilul Rambo, de a detona totul și de a lupta cu adversarul față în față. La urma urmei, scopul este identic, și anume de a găsi marele buton roșu și de a-l distruge pentru a reține racheta la sol.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



FĂRĂ PANICĂ Ochi în ochi cu adversarul, încă nu este sfârșitul lumii. Toți adversarii ezită puțin în loc să tragă instantaneu.



IDILĂ DE MUNTE Întregul peisaj vizibil poate fi străbătut liber. Unele zone din joc sunt atât de mari încât ar fi nevoie de zile întregi pentru traversarea lor completă.

Julie mătură tot

Premiul pentru cel mai frumos joc al anului se pare că este deja garantat hitului de acțiune din jurul eroinei Julie

■ PRODUCĂTOR Take 2 ■ DISTRIBUITOR Ritual Entertainment ■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie 2000 ■ Prima impresie Foarte bună

PE SCURT

Ce are Julie mai bun decât colega ei Lara?

Pe de o parte o depășește pe Lara la circumferința pieptului, pe de altă parte mănulește arme mult mai puternice decât curajoasa arheoloagă.

Pentru un locuitor al unei lumi fantastice eroina are un nume destul de profan.

Luptătoarea este modelul Penthouse Julie Strain. Actrița americană este căsătorită cu artistul Kevin Eastman, care desenează benzile desenate care stau la baza jocului.



■ **ASHES TO ASHES** Cei trei domni nu i-au cerut foc damei noastre spadasiene, Julie însă totuși își aprinde brichetele aducătoare de moarte.

Julie este mai iscusită ca Lara Croft, arsenalul ei de arme este mult mai impresionant decât cel al călăreței de zmei Ryn din Drakan - iar lumea ei îl copiează chiar și pe jucătorii pretențioși de acțiune. Oare cu ce superlative ne va mai sufla capul Heavy Metal F.A.K.K. 2?



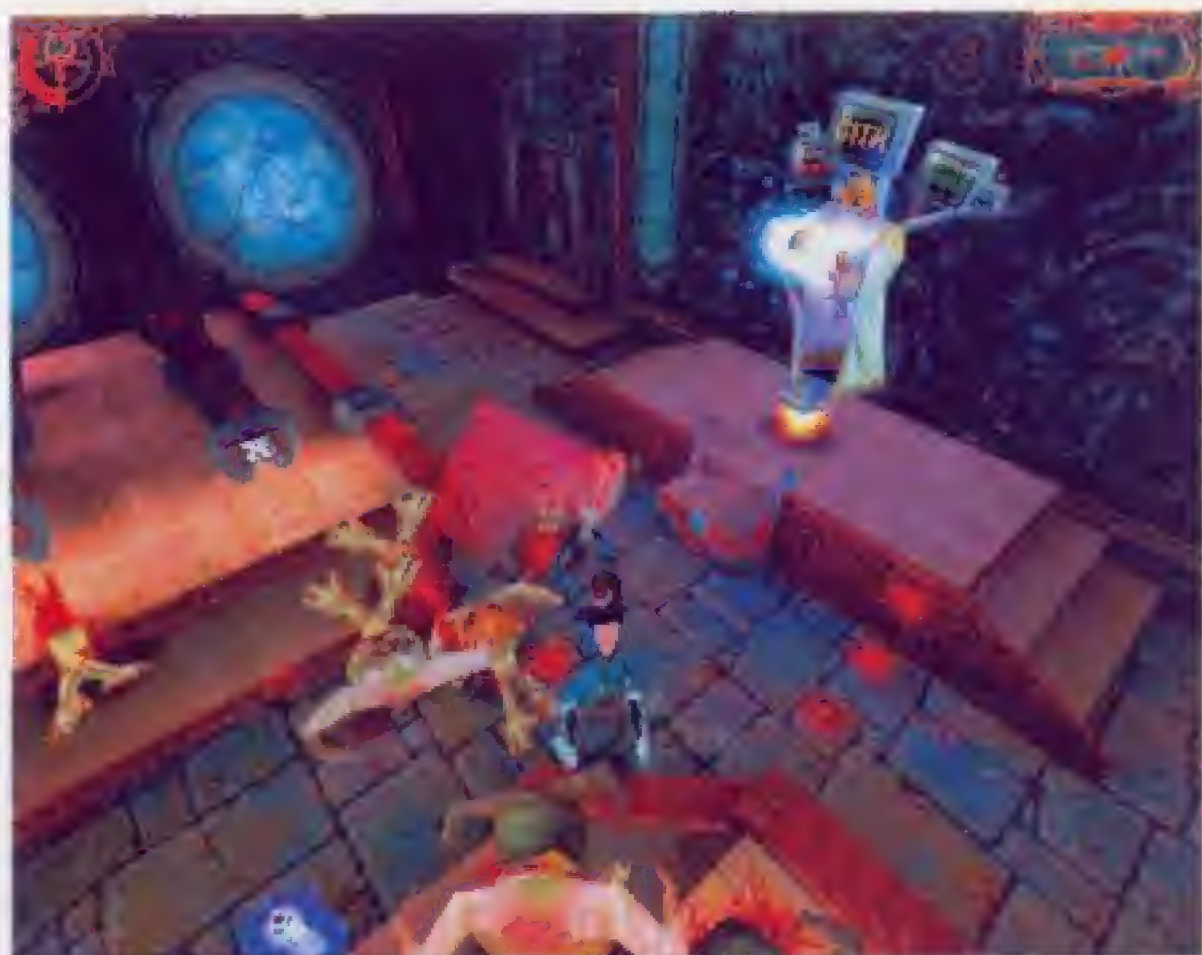
INCENDIATORI Enervată din cauza atacului asupra patriei sale, eroina pune mâna pe lansatorul de rachete și face scobitori din armata adversarilor.

Locuitorii acestei lumi aparent paradisiace își văd viol de treburi, fac glume și se bucură de vremea bună: de exemplu, un meșter care construește din hobby un Howerkraft, iar o vacă monstruoasă, cât un camion, își părăsește păstorul. Dvs. o veți acompania pe eroina Julie la promenade ei prin sat când, din senin, un locuitor este atacat de albine uriașe și ucls. După această primă perturbare a Idliei urmează un atac masiv al unor creaturi spadasiene asupra așezării. Cu toată că Julie poate respinge atacul, liniștea este distrusă. Se decide să își împacheteze ranița și pornește bine înarmată în căutarea originii atacurilor.

Sunteți așteptat de o călătorie palpitantă prin peste 30 de episoade ale jocului. Dirijând eroina din perspectiva urmăritorului, cercetați mlaștini impenetrabile, caverne diabolice și păduri pline de creaturi bizare. Cea mai mare parte a timpului o veți petrece cu lupta

împotriva monștrilor, căci în acest Action-Adventure acțiunea este scrisă cu litere mari. Asemenea lui ShadowMan și aici veți controla ambele brațe ale eroinei cu taste diferite. De exemplu o legumă turbată și o turmă de creaturi în formă de ciuperci atacă în același timp din direcții diferite. Cu o sabie într-un braț veți întâmpina unul dintre adversari, iar cu cealaltă veți ciurui celălalt adversar cu un Uzi. Pe lângă armele tipice genului, ca cele de lovitură, tăiere și de foc, Julie mai utilizează și un bici, mai multe tipuri de proiectile de aruncare precum și superwumen-uri cu calibru mare pentru adversarii finali mai încăpățânați. În scurtele pauze dintre lupte căutați capsule de sănătate și muniție pentru flinte prin împrejurimi.

Luptele, exercițiile de sărituri și elucidarea misterele se desfășoară în fața unor culise coplesitoare. După Q3A, engine-ul lui Quake 3 se



PREASLĂVIȚI-L PE DOMNUL Preotul vrea cu orice preț să convertească la religia sa pe oricare eroină aflată în trecere.



ZORI ÎNSĂNGERATE Julie nu este îmbrăcată potrivit pentru o vizită în Iad, însă pe demonii înaripați asta nu-i interesează.

Când frumoasa Julie trage sabia pentru a-și înspăimânta adversarii cu arta sa de mânăuire a spadei, fanii de acțiune se simt de parcă ar fi în al șaptelea cer al jocurilor.

Impune pentru a doua oară și putem da încă de pe acum sigilul de marfă calitatea A. În peisajele fabuloase, personajul principal se luptă cu creaturi ciudate și cu ființe asemănătoare unor plante însuflețite, printre care capsule uriașe înghițitoare de eroine, care scuipe stropi de sânge mari cât pumnul, în care se reflectă ambientul. Când Julie aleargă peste dealuri, costumul ei sărăcăcios se mulează perfect peste corpul ei cu curburi frumoase, lama săbiei reflectă razele Soarelui, iar apa susură. Pe calculatoarele noastre tactate până la 600 MHz am jucat fără dificultăți versiunea beta în cea mai mare rezoluție, cerințele finale de sistem probabil că nu vor diferi mult de cele ale lui Q3A.

Peter Kusenberg
Andrei Ritok-Schotsch

www.pcgames.ro

O chelie remarcabilă

Hitman e un mixaj danez de acțiune și tactică: Acceptați misiuni moral discutabile, din postura unui ucigaș profesionist

■ PRODUCĂTOR IO Interactive ■ DISTRIBUITOR Eldos ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trlm. 1V/2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

PE SCURT

Hitman se joacă din perspectiva urmăritorului sau din cea proprie?

Pentru moment, este sigur doar faptul că obiectivul camerei TI va urmări pe eroul dvs. Nu s-a luat încă o decizie finală privind posibilitatea, promisă de altfel, de a putea urmări evenimentele și prin ochii personajului principal. **Pentru un joc PC, nu are o tematică prea dură?**

Cu siguranță, *Hitman* nu este un joc pentru mimize și se va adresa mai degrabă adulților care gustă thrillere și comedii negre de tipul *Pulp Fiction*, *Leon* sau *Nikita*.



BEHIND DOORS Ucigașul pândește cu arma încărcată în spatele ușii. Nebănuind nimic, paznicul în patrulare cade în cursă.



PUNCTE DE VEDERE În timpul misiunilor, camera automată realizează schimbări ale perspectivei demne de un film.

Din Danemarca nu provin doar cașcavalul și jocurile Lego. În viitor sunt așteptate de aici și shootere pentru firii mai reflexive. Cu toate că în epopeea *Hitman* scopurile urmărite nu sunt din cele mai curate, veți avea ceva mai mult decât o ciuruală standard a la *Dalkatana*.

Eliminarea boșilor de gangsteri, Eliberarea ostaticilor, uciderea criminalilor - treburi de rutină

polițienească. Personajul principal din *Hitman* seamănă nu numai prin chelie cu legendarul inspector Kojak din serialul TV. Și profesia sa e asemănătoare, cu diferența că eroul nostru lucrează pentru tabăra cealaltă: e un criminal profesionist.

Pentru a putea supraviețui în cele 20 de misiuni, vă înarmați cu armele tipice genului. Pistoale cu amortizor, revolverele și puștile de țințăș sunt clavatura cu ajutorul căreia adversarii pot fi eliminați în liniște.

Totuși, *Hitman* nu devine o pură dezlănțuire de ciuruală; în afara degetului calm pe trăgaci, mai e nevoie și de inteligență. Cine dorește să-și facă un nume ca ucigaș profesionist trebuie neapărat să verifice bine înaintea operațiunii circumstanțele pe care le oferă spațiul acțiunii. Unde mă pot ascunde? Cine mi-ar putea ieși în cale? Vor fi răniți și oameni nevinovați? O acțiune necumpătată nu duce, de regulă, la succes. De aceea, din punct de vedere al derulării jocului, *Hitman* amintește de shooter tactică ca *Rogue Spear* sau *Hidden & Dangerous*, chiar dacă lipsește faza de planificare teoretică.

Producătorii mai lucrează la perfecționarea sistemului de animare, care prin implementarea unei model schelet nu numai că oferă mișcări deosebit de detaliate, ci și zone realiste de impact la lovitură. Nimic nu stă în calea unei lansări la sfârșitul anului.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



AROUND THE WORLD Misiunile conduc personajul principal fără nume prin lumea întreagă. Din păcate, camuflajul nu a fost de folos: ați fost descoperit și trebuie acum să vă luptați cu băștinași sălbatici.



SCHIMB DE ARME Killerul își pregătește arma pentru misiune.

Singur pe traseu

Regele este mort, trăiască regele! Colin McRae Rally 2.0 va moșteni probabil în curând tronul predecesorului său

■ PRODUCĂTOR Codemasters ■ DISTRIBUITOR Codemasters ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT septembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

PE SCURT

Ce face rally-ul atât de atractiv?

Este vorba de o combinație între cursă contra timp și comparație directă. Fiecare pornește la o distanță de câteva minute, fapt pentru care concurenții nu se întâlnesc decât foarte rar.

De fapt, nu mă interesează să concurez fără adversari direcți.

Tocmai în asta constă provocarea acestui sport. Numai cine conduce extrem de bine sau extrem de prost se poate confrunta direct cu adversarul.

Doi ani la rând, *Colin McRae Rally* a fost concurat de titluri de calitate înaltă, ca *Rally Championship* sau *Sega Rally*. Și tot doi ani la rând, simulatorul a rezistat cu succes la orice atac, mulțumită unui feeling grandios al conducerii. Iată că prin *Colin McRae Rally 2.0* se prefigurează un urmaș pe măsură.

Simulatorul de ultimă oră a meritat toate eforturile. Grafici convingătoare ale naturii, trasee credibile și un model realist de conducere reprezintă în ochii designerilor cheia succesului. Ca mulți alți producători, Codemasters și-a propus această miză și se pare că a dat lovitură.

Cum era de așteptat din partea descendentului liderului de gen, oferta de trasee a fost mărită considerabil. *Colin McRae Rally 2.0* va veni cu opt raliuri diferite de campionat mondial, subdivizate fiecare în câte opt până la zece porțiuni de trasee. Prin urmare, simulatorul va cuprinde mai bine de 80 de trasee. În plus, fanii curselor își pot face de această dată de cap și într-un mod cu circuit de tip arcade. Pe aceste trasee veți face curse extreme, duelându-vă cap la cap cu alți piloți. Și pe plan tehnic s-au făcut îmbunătățiri: grafica peisajelor este mult mai izbutită



COMBUSTIBIL Benzina neutilizată arde la capătul țevii de eșapament, îndată ce șoferul coboară cu o treaptă de viteză. Astfel de efecte grafice asigură atmosfera de cursă.

decât cea a precursorului, cele în total 13 vehicule arată ca decupate din postere. În afară de asta, există un sistem inteligent de pagube, care influențează performanțele bolidului. Cu o mașină tamponată nu veți putea atinge performanțele pe care le-ar putea atinge o mașină nevătămată. Cine face tamponări prea puternice trebuie să-și aducă vehiculul între etape la atelier și să înlăture

consecințele deteriorărilor mai mari, sub presiunea timpului.

Comportamentul la conducere va genera o impresie și mai convingătoare decât cel al precursorului, care în această privință oricum era foarte izbutit. Cu puțin antrenament, se dezvoltă un simț pentru comportamentul vehiculului, drifturile spectaculare, dar realiste, fiind la ordinea zilei. Pe lângă nenumăratele tipuri de drumuri, și condițiile meteorologice vor avea o influență hotărâtoare asupra controlului monștrilor mânați de mulți cai-putere. Un ajutor prețios veți primi din partea co-pilotului dvs. guraliv; ca în viața reală, acesta vă avertizează asupra curbilor și obstacolelor care urmează pe traseu.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



PE DERDELUȘ Cu 200 la oră, vă vor încerca sumedenie de satisfacții pe gheață și pe zăpadă. Grație modelului de conducere, reușiți de fiecare dată să observați în timp util când mașina dă să derapeze și ce măsuri de prevenire trebuie aplicate.



AMURG În semiîntineric este extrem de greu să urmați traseul în mod optim.

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 40\$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casele cu opinii puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție, în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

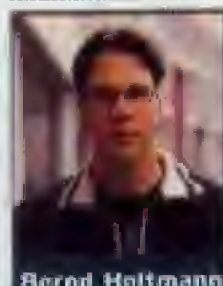
- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.

Centru de testare Numele jocului

E instalat și funcționează

Jocul oferă grafică high-end pentru toți. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.



Bernd Holtmann

- Sprijină rezoluții până la 1000x1200 puncte
- Instalări diferite pentru DirectX și OpenGL
- Câte trei dimensiuni diferite de testare pentru o performanță optimă
- Varietatea de testare are încă probleme cu DirectX7

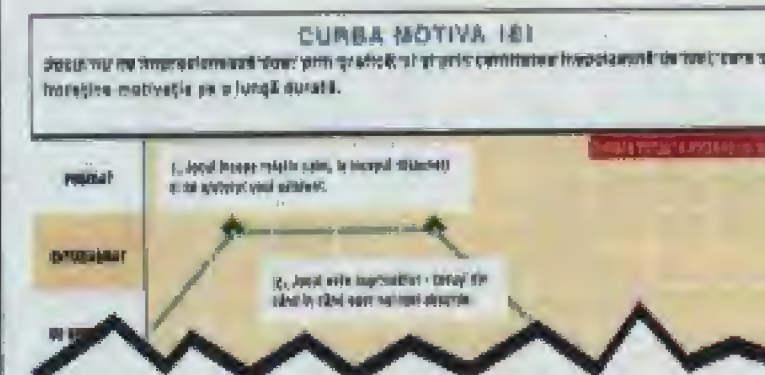
Tehnicianul PC-Games, Bernd Holtmann, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

PROCESOR	Pentium III		Pentium IV		Pentium 4	
	500 MHz	600 MHz	1.0 GHz	1.3 GHz	1.5 GHz	1.8 GHz
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024	1440 x 900	1600 x 1200
Voodoo Banshee Creative 3D Blaster Banshee	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024	1440 x 900	1600 x 1200
Voodoo3 Diamond Monster Fusion	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024	1440 x 900	1600 x 1200

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

PIci	Chip	Open GL	Direct 3D	GLide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când buna dispoziție poate fi periclitată.



Jocurilor deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați, indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

In comparație
Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:
Clase calitative:
Albastru Clasa de referință
Verde Clasa superioară
Galben Clasa mijlocie superioară
Portocaliu Clasa mijlocie
Roșu Clasa inferioară

Carnetul de note
Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

Configurația minimă
Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

REZULTATUL TESTULUI

IN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt:

- Candidatul
Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare.
- Joc comparativ 1
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător
- Joc comparativ 2
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător
- Joc comparativ 3
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător.
- Joc comparativ 4
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

GRAFICĂ Notă
O scurtă descriere a graficii jocului

SUNET Notă
O scurtă descriere a sunetului și a muzicii

CONTROL Notă
O scurtă descriere a controlului jocului

MULTIPLAYER Notă
O scurtă descriere a modului multi-player

Candidatul

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	64 MB RAM
XxCD-ROM	BxCD-ROM
HDD: 10 MB	HDD: 10 MB

GRAFICĂ **SUNET**

- ✗ Software
- ✓ 3Dfx/Glide
- ✓ Direct 3D
- ✗ Open GL

- ✓ EAX (SBLive!)
- ✗ Aureal 3D
- ✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single PC 2 Rețea 4 Internet -

Număr de jucători
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✗

99% SATISFAȚIE

SATISFAȚIA
Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice
Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet
Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer
Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe Internet. Aici găsiți informații despre:
- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj



Halo

■ PRODUCĂTOR Bungie Software ■ DISTRIBUITOR Take 2

Deși e foarte probabil că nu va mai apare anul acesta, *Halo* merită așteptarea.

Asemenea splendoare grafică nu s-a mai văzut.

O lume fantastică de dimensiuni incredibile, având un orizont circular.

Cu siguranță va introduce noi standarde optice.

Welcome to Hell!

FACTS

■ PRODUCĂTOR Blizzard ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- Trei CD-ROM-uri
- Patru acte
- Cinci personaje
- 150 de formule magice și aptitudini
- Peste 20 de misiuni
- Trei grade de dificultate
- Doar 640x480 de puncte

Renunțați la întâlnirile planificate, cereți-vă concediul și luați-vă pentru un timp rămas bun de la prieteni: *Diablo 2* a sosit! Am testat pentru dvs. continuarea RPG-ului cu cel mai mare succes al tuturor timpurilor. Ținem să vă avertizăm insistent: *Diablo 2* creează dependență. Și asta într-o asemenea măsură, încât Blizzard va trebui în curând să înființeze grupe de terapie colectivă pentru tineretul diabolic nocturn.



De fapt, nu ați dorit decât să cercetați această ladă frumos împodobită, în speranța că vă veți întoarce în satul natal cu ceva bani în plus. Dar, investigând sistemul de tuneluri subterane prin ale cărui coridoare întunecate tocmai vă strecurați, se pare că ați uitat de o încăpere sau alta. Dintr-o dată, din toate colțurile apar zombie care se apropie încet de dvs. Liliicii fâlfâle amenințător în jurul dvs., mingi de foc se apropie tot mai mult. Și ce-o mai fi și chestia aceea din spatele penumbrei, nici că mai doriți să aflați...

Credeți ori ba, veți trăi foarte

frecvent astfel de situații de coșmar în săptămânile și lunile ce urmează, dacă aveți curajul de a vă cufunda în lumea miraculoasă și înspăimântătoare a lui *Diablo 2*. Șansele nu sunt puține. Din 1997, când a apărut prima parte, până în prezent peste un milion de jucători au pornit în aventură pentru a hăcuți monștri în cavouri înspăimântătoare și pe coridoare întortocheate și pentru a-l înfrânge, în cele din urmă, pe însuși diavolul. Fanii au trebuit să aștepte continuarea mai bine de doi ani și jumătate, dar iată că a sosit momentul. *Diablo 2* apare după câteva amănări. Ca s-o spunem de

■ **SUNTEȚI AȘTEPTAT**

La intrarea în cavou Amazoana este întâmpinată extrem de neprietenos. Semn rău? Să sperăm că eroina se va întoarce teafără din adâncurile iadului.



la bun început, continuarea oferă în principiu același lucru ca jocul anterior, doar că totul e mai amplu, mai frumos și mai dramatic.

Acțiunea începe la câțiva ani după evenimentele dramatice din prima parte. Răul care a ținut micul oraș Tristram în ghearele sale a dispărut pare-se de pe fața pământului, fiind învins de un luptător care, la puțin timp după eveniment, a părăsit țara vizibil marcat. Întâlnirea cu Diablo a lăsat în inima eroului urme mai adânci decât se părea pe moment. Nu trece mult și nefericitul trebuie să constate că suferă o metamorfoză. Armatele iadului atacă din nou. Diablo s-a reîntors, înviat în trupul eroului care l-a învins odinioară. Misiunea dvs. pare încă de pe acum clară: începeți aventura pentru a vă măsura forțele cu slugile diavolului și în final cu prințul întunericului în persoană.

La începutul jocului vă selectați un personaj. Cinci clase vă stau la dispoziție. Amazoana se descurcă cel mai bine cu arcul și săgețile, cu lancea și cu arme de atac de la distanță. Cel puțin în faza de început, ar trebui să evite contactul direct cu adversarii, fiind o persoană destul de gingașă, cu puțină forță fizică. Asemănător stau lucrurile și în cazul Vrăjitoarei; și ea urăște ciomăgeala în masă și îngreunează viața creaturilor diabolice folosind mai degrabă un arsenal de formule magice. Opusul perfect al acestora este Barbarul. Unde lovește acest pachet de mușchi, în sensul propriu al cuvântului, nici iarba nu mai crește. Dezavantajul lui este că dispune de inteligența unei amibe și nu le prea are cu magia și vrăjile. O medie între forță și inteligență o reprezintă Paladinul; ambele aptitudini sunt aproximativ egal reprezentate. În cele din urmă, Necromantul își



VRAJA FOCULUI Mai ales în nivelele mai ridicate ale caracterului, eroii cu talente magice - vrăjitoarea, de pildă - se pot aștepta la efecte de lumină, după cum v-o demonstrează și această scenă impresionantă.

Diablo 2 nu oferă mult mai mult decât prima parte, însă este mai mare, mai frumos și mai dramatic.

Vânători și culegători

La vânătoarea diavolului dați din loc în loc peste obiecte de armură, care pot fi clasate în șase categorii.

Normal (alb)

Cea mai simplă categorie, cu care e recomandabil să vă dotați la începutul jocului. Puteți vinde cu inima împăcată majoritatea acestor obiecte semnalate cu alb, însă printre ele se mai găsesc și arme sau armuri foarte utile. Repertoriul acestora a fost mărit considerabil față de prima parte.

Set (verde)

Un obiect verde aparține unui set compus din mai multe elemente. În joc există 17 bucăți din acestea. Un set complet amplifică masiv calitățile armurilor și armelor, devenind astfel foarte valoros.



Cu lăcaș (gri)

Aceste obiecte se pot dota cu pietre prețioase. Armele pot fi înzestrate cu maximum trei pietre, combinația fiind la voia jucătorului.



Rar (galben)

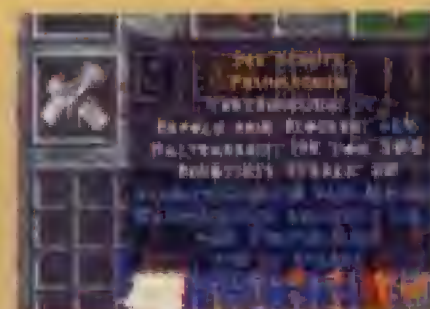
Nu tot ce lucește e aur, însă în *Diablo 2* tot ce este galben e foarte valoros. Aceste obiecte rare au nenumărate calități suplimentare practice: viteză ridicată de atac, bonusuri constante pentru diferite valori ale atributelor eroului etc. Unele din acestea au efect maxim doar în combinație cu diferite clase de caractere.

Magic (albastru)

Daune mai mari, rază mai mare de lumină, un bonus la valorile de apărare - tot ce e albastru are una sau mai multe proprietăți magice. Spre sfârșitul primului act, mare parte a dotării dvs. ar trebui să fie compusă, pe cât posibil, din asemenea arme, armuri și inele. Altfel, mai că nu aveți nici o șansă în fața adversarilor mai puternici.

Special (aur)

Aceste mici comori sunt la fel de rare ca un câștig la loto și dispun de calități incredibile. Dintre cele 90 de obiecte de odinioară, unele - sau poate nici unul - vor fi amplasate în joc cu ajutorul generatorului de coincidență.



CREATURĂ A LUMINII În ultimul nivel întâlniți un arhangel care vă ajută cu sfaturi utile în lupta împotriva lui Diablo.



PRIVIRE DE ANSAMBLU Prin apăsarea tastei Alt, toate obiectele și aurul din apropiere devin vizibile.

aduce ajutoarele sale din tărâmul morții. El are capacitatea de a învia morți și de a-i transforma în luptători care îi urmează la fiecare pas și-l apără până la ultima picătură de viață.

Dacă v-ați decis asupra unui personaj, începe aventura. În comparație cu predecesorul, principiul de bază al jocului nu s-a schimbat mult. În fiecare din cele trei lumi ale jocului există o bază principală, în care sunteți ferit de atacurile monștrilor. Aici vă puteți face proviziile de licoare vindecă-

Nume caraghioase de monștri

Top Ten al celor mai trăsnete nume de monștri, care apar în *Diablo 2*.



LOCUL 1 ...

... pentru cel mai alurit nume îi revine butucului viu Treehead WoodFist, care mulțumește politicienilor pentru această onoare. Felicitări, Cap-de-Lemn, ține-o tot așa și pe mai departe!

Traducerile mot-a-mot sunt de regulă o chestiune delicată și în majoritatea cazurilor trebuie făcute cu multă responsabilitate. Să ne închipuim puțin ce ar ieși la o localizare românească a jocului: unele denumiri ale monștrilor ar ieși în mod obligatoriu ca în basmele lui Creangă (vezi Buzilă, Setilă etc.).

- Platz 2: Silme Prince
- Platz 3: Sucker Nest
- Platz 4: Corpulent
- Platz 5: Corpse Spitter
- Platz 6: Warped One
- Platz 7: Pitspawn Fouldog
- Platz 8: Grottesque Wyrun
- Platz 9: Dung Soldier
- Platz 10: Battlemaid Sarina

toare, puteți discuta cu locuitorii, puteți cumpăra și vinde echipamente sau puteți depozita într-o ladă personală obiecte valoroase. De îndată ce ați părăsit baza, dați peste primele creaturi inamice, iar de-acum este valabilă regula: loviți tot ce mișcă. Fiecare monstru ucis vă aduce puncte de experiență și,

periodic, personajul dvs. urcă un nivel, prin acumularea acestor puncte. Un asemenea succes este răsplătit în două feluri. Pe de o parte, puteți ridica valorile aptitudinilor personajului dvs., precum forță, rezistență sau perspicacitate. Pe de altă parte, eroul dvs. deprinde o aptitudine nouă, care este sim-



Îmi place Barbarul, căci numai acesta e un luptător adevărat. În timp ce colegii magicieni se feresc de fiecare monstru, eu prefer să mă năpustesc în imbulzeală înarmat cu două topoare. Dacă situația devine critică, iau o pauză pentru un urlat de luptă și-l administrez monstrului câteva lovituri speciale.



STAR WARS

Diablo în spațiul cosmic? Imaginea e înșelătoare. Vânătoarea diavolului vă poartă și la înălțimi amețitoare, de unde puteți admira cerul nocturn.



Îmi place Paladinul, deoarece, ținând cont de temperaturile ridicate ale verii, mă pot înconjură de o boare rece, ajutat de o vrăjă de gheață. Dacă o creatură a iadului se apropie prea tare, încrimențește și o fac cuburi de gheață.



SIMBOLURILE ÎNFLĂCĂRATE Pentagrama aprinsă pare o prevestire macabră.

bolizată apoi pe așa-numitul skills tree. Acest arbore este cea mai importantă noutate din *Diablo 2*. Nu numai vrăjitoarea își va putea administra formulele magice, ci și celelalte personaje, care dobândesc calități noi, în urma manevrelor de luptă sau a vrăjilor de atac și apărare. Utilitatea lor va fi evidentă mai ales în nivelele ulterioare.

În căutarea diavolului veți străbate patru lumi uriașe și veți întâlni creaturi ale iadului din ce în ce mai înspăimântătoare. Poate că acei puțini aleși care au avut posibilitatea de a participa pe battle.net la testul lui *Diablo 2* își mai amintesc de primul act, cu construcțiile sale subterane. În continuare însă, eroul dvs. străbate

Skill Tree

Cea mai importantă noutate din *Diablo 2*. Cu ajutorul acestui arbore-diagramă, eroul dvs. își dezvoltă pas cu pas calitățile.



TEORIA Vrăjitoarea își consolidează treptat aptitudinea "Frostnova".



PRACTICA Iată formula în acțiune: se extinde un inel de gheață ucigător.

Cel mai interesant aspect al lui *Diablo 2* este în mod cert skill tree-ul. Fiecare clasă de caractere poate asimila și dezvolta în total 30 de aptitudini diferite. Acestea se clasifică în câte trei clase principale (la Vrăjitoare, de exemplu, vrăjă de frig, de fulger și de foc), care se subdivid în câte zece categorii secundare. La magia focului, acestea ar fi, printre altele, mingi de foc, pereți de foc sau infern. Fiecare din aceste capacități este dobândită în versiunea de bază, însă efectele lor pot fi utilizate adesea doar în

nivelele următoare. Cu fiecare treaptă de nivel primiți un punct de aptitudine. Există nenumărate posibilități pentru împărțirea punctelor; de exemplu, două amazoane aflate la nivelul zece pot evolua complet diferit. În anumite împrejurări, întocmirea greșită a skill tree-ului poate genera probleme; cine încearcă să dezvolte un atoateștiutor va avea de regulă un eșec rușinos. O specializare s-a dovedit foarte înțeleaptă de-a lungul testului.

■ PÂNĂ CE ÎNGHEATĂ IADUL

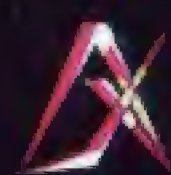
În ultima lume de joc îi faceți lui Diablo o vizită în locuința sa subterană. Pentru a supraviețui acolo aveți nevoie de vrăji de mare putere, care pot distruge întregi porțiuni ale pământului.



U A GAMES & X GeCAD RAW ANTIVIRUS



Completați talonul
de la pagina 204 și puteți câștiga
unul din cele 3 premii GeCAD.



GeCAD[®]
The Software Company

str. Gheorghe Pătrașcu nr. 53, bl. PM 53, sc. A, ap. 8
tel. 01/324.84.09, sector III, BUCUREȘTI



Cel mai mult îmi place Amazona, deoarece acționează într-o manieră foarte diferențiată. Elimin adversarii de la distanță, cu ajutorul arcului și al săgeților, iar cu arabela magică creează adevărate plozi de săgeți. În afara armelor, Amazona dispune de câteva formule magice cu mare eficiență defensivă.

Diablo 2: un joc diabolic în patru acte

Trebuie să traversați patru lumi într-adevăr uriașe, înainte de a sta față în față cu prințul întunericului. Care sunt acestea și ce îi așteaptă acolo pe eroii dvs. neînfricați, vă spunem în continuare.



Lumea munților

Nu doar peisajul și hrubele ne amintesc de prima parte, dar și unii monștri marchează come-back-ul. Însă unul foarte scurt, căci cei căzuți, scheletele sau strigoiii părăsesc la fel de repede tărâmul viilor ca noile bestii. Printre acestea se numără, de exemplu, șobolani spinoși, care trag cu săgeți ascuțite.



Lumea deșerturilor

Aici chiar că sunteți trimiși în deșert. Pe lângă marea cantitate de nisip și de clădiri cu tentă orientală, eroul dvs. descoperă morminte și cavouri vechi, cu ornamente detaliate. Mișună aici gândaci uriași de nisip și hoarde de scarabei. Nori uriași de insecte vor să vă nimicească.



Lumea junglei

În cele din urmă, în al treilea act ajungeți în zone umede, cu păduri și ape. Aici, pe lângă cercetarea peșterilor unor păianjeni uriași, mai aveți ca program de divertisment curățarea palatelor de niște monștri ciudați cum e acest trunchi însuflețit de copac.



Iadul

Îi urmăriți pe Diablo până în Iad, unde vă așteaptă slugile sale cele mai puternice, cum sunt așa-numiții Balrogs și Doom Knights. Curenți uriași de lavă, ruine înfricoșătoare și o hală având pe podea o uriașă pentagramă compun un cadru potrivit pentru nimicirea definitivă (oare?) a diavolului.

regiuni de inspirație egipteană, colcăind de gândaci uriași și jungle impenetrabile. Este întâmpinat de trunchiuri de copaci însuflețiți, de uriași păianjeni otrăvitori și de băștinași pigmei înarmați cu sarbacane și mace, care îi îngreunează simțitor viața. Ultimul act se desfășoară în bârlogul leului; într-o lume subterană scaldată de râuri de lavă faceți cunoștință cu *Diablo* și

cu slugile sale diabolice.

Dimensiunea gigantică a lumilor este impresionantă: un singur act din *Diablo 2* are aproximativ întinderea întregii prime părți. În total, chiar și jucătorii avansați ar trebui să fie ocupați cel puțin 50 de ore până să ajungă în cele din urmă să se privească ochi în ochi cu prințul iadului. În interiorul episoadelor aveți libertate deplină de

mișcare. Pentru a avansa în joc, trebuie însă să îndepliniți toate misiunile cu care v-au însărcinat locuitorii, bucurându-vă apoi de recunoștința lor. Astfel, nu numai că sporii calitățile caracterului dvs., dar deseori apar și recompense, ca arme cu încărcătură magică sau cantități mai mari de aur. Misiunile diferă mult unele de altele. Uneori trebuie să eliberați cavouri sau

Cele mai importante întrebări legate de battle.net

După cum știți, exorcizările sunt mai amuzante dacă se fac cu câțiva prieteni. Aici vă răspundem unor întrebări referitoare la paradisul de jocuri battle.net al lui Blizzard.

dezvoltă prin protecție pe cele mai slabe.

Cum se va evita cheat-ul?

În acest sens, Blizzard a muncit într-adevăr mult. Battle.net este separat în două părți: un domeniu liber și unul închis. În ultimul, caracterele și toate informațiile importante sunt salvate pe server, manipulările fiind astfel excluse. Aceste caractere pot fi folosite doar pe acest server și nu pot fi exportate. În battle.net-ul deschis, probabil că după lansare vor apărea îndată și super-personaje. Aici va fi posibil exportul personajelor din modul single player, adică de pe HDD-ul de acasă.

Va exista din nou un singur server battle.net?

Nu, pentru început vor exista patru servere, dintre care unul se află în Europa, iar celelalte pe coasta apuseană și răsăriteană a SUA și în sud-estul Asiei. Cel din Europa este conectat direct la linia suedeză a Telecom și s-a dovedit foarte stabil și rapid pe parcursul testărilor.

Pot juca și pe un alt server?

E posibil. În mod standard veți fi cuplat la serverul european, dar puteți alege oricare alt server. Legătura (Ping) este însă mai proastă.

Care este numărul maxim de caractere care pot participa împreună?

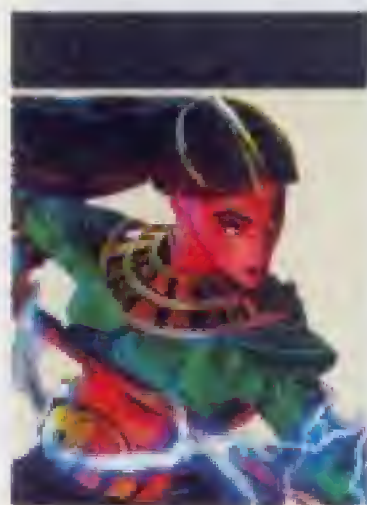
Până la opt caractere, care nu diferă între ele mai mult de cinci nivele. Astfel, se vor evita situațiile în care personajele foarte puternice le

■ UN DERBEDEU BĂTRÂN

Acest monstru pare decrepit și firav. Dacă îl întâlniți în battle.net, s-ar putea să vă demonstreze repede contrariul.



LA TAGLALE Prin funcția de chat încorporată, se pot purta discuții principale sau vă puteți înjura.



Îmi place Vrăjitoarea, pentru că nu are nimic în comun cu stilul forței brute a colegilor. În locul acesteia, monștrii sunt ținuți la respect cu atacuri magice.

clădiri de monștrii care le asediază. Alteori, fierărița din sat vă roagă să-i aduceți înapoi un obiect pierdut sau să eliminați un adversar deosebit.

Unul din punctele cele mai importante din *Diablo* a fost de exemplu goana după râvnitele obiecte speciale, armuri magice, care apăreau în întregul joc doar o singură dată și erau greu de găsit. *Diablo 2* dezvoltă acest principiu. Obiectele amintite sunt în continuare prezente, însă risipite și împuținătate; cine găsește un obiect marcat auriu poate fi într-adevăr fericit. Pentru a nu frustra prea tare jucătorul, a mai fost introdusă o categorie suplimentară: într-unele din armurile pe care le veți găsi pe parcursul călătoriei puteți introduce niște pietre prețioase care îmbunătățesc



SALVAȚI PĂDUREA TROPICALĂ În a treia lume de joc vă luptați prin sălbăticia de nepătruns. Nu vă puteți descurca aici decât cu vrăji speciale sau cu arme extrem de bune.

tățesc mult calitățile acestora. Veți afla singuri de-a lungul jocului ce fel de îmbunătățiri aduc rubinele, smaraldele și safirele. Noi vă oferim deocamdată un singur tip: culoarea pietrei prețioase nu are o importanță majoră.

Controlul eroului este extrem de simplu; practic, întregul joc poate fi controlat cu ajutorul mouse-ului. Cu un clic stâng vă mișcați eroul sau atacați. Enervanta apăsare neîntrepută a butonului, necesară la jocul

precursor, a fost eliminată. Atâta timp cât țineți tasta mouse-ului apăsată, eroul dvs. atacă. Tastelor de funcții le pot fi atribuite diferite arme sau formule magice, pentru a avea acces rapid în situații de criză la posibilități de apărare sau de atac. Cu încă o apăsare a tastei deschideți diverse meniuri: inventar, ecranul caracterului, skill tree. O hartă transparentă, afișabilă în orice moment, vă împiedică să vă pierdeți orientarea, chiar și în cea

Ca începător, nu trebuie să mă tem că n-am nici o șansă?

Nu. Dacă doi jucători doresc să se lupte între ei, ambele părți trebuie să fi atins măcar nivelul nouă.

OK, am ajuns la nivelul 9 și un barbar de nivelul 40, prost dispus, vrea să mă transforme în carne tocată. Ce am de făcut?

Nu mai e chiar așa de ușor cu player killing-ul. Mai întâi, că luptele nu sunt posibile decât în afara orașelor. Acolo trebuie să leșiți dacă doriți să declarați război cuiva sau să dezactivați modul de luptă. După cum vedeți, este imposibil să fiți pândiți de vânători cu sânge rece. De îndată ce un personaj periculos vă declară război, vă deplasați printr-o formulă magică în oraș și setați pe neutru relația cu personajul respectiv; astfel, acesta nu vă mai poate ataca. Cea mai bună protecție însă rămâne în continuare jocul cu prieteni și protejarea partidei cu o parolă.

Pot face schimb de obiecte fără surprize?

Da, cel puțin în interiorul orașelor. O interfață nouă vă permite un comerț sigur. În exteriorul orașului intervine din nou vechiul sistem: unul aruncă obiectul, celălalt îl ridică. Urmăriți în continuare ca nimeni să nu vă fure obiectul de sub nas.

Gradul de dificultate (normal, nightmare, hell) poate fi setat și la partidele de battle.net?

Da, cu condiția ca personajul dvs. de battle.net să fi învins răul înainte, în modul normal, pentru a putea trece în cel nightmare. Aceiași lucru este valabil și pentru gradul de dificultate "hell".

Vor exista planificatele guild halls?

Momentan încă nu există, dar s-ar putea ca acest feature să fie pe viitor inclus.

Se oferă ceva special pentru guilds?

Nu direct, însă pe fiecare server există un domeniu pentru fiecare dintre cele cinci clase. Pe lângă întâlnirea cu cei din aceeași breaslă, aici crește și șansa de a putea schimba obiectele căutate. Arcuri și arbalette, de exemplu, veți găsi mai ales la amazoane.

Se percepe o taxă pentru battle.net?

Făcând abstracție de costurile de provider pentru legătura dvs. de Internet, distracția este ieftină.

De ce battle.net nu a fost și el testat?

Pentru că battle.net încă nu funcționa în momentul realizării acestui test. Dar promitem solemn că în numărul următor vom analiza în amănunt calitatea și performanțele modului multiplayer.



EROIC
Barbarul se aventurează în teritoriile întunecate. Aveți curajul de a-l urma în battle.net?



ARAHNOFOBIA Nu e pentru oameni cu insectofobie. În această zonă mișună păianjeni otrăvitori de dimensiuni uriașe.



...Sunt necromant pentru că îmi place posibilitatea creării unei armate proprii a întunericului. Nemorții luptă alături de mine până cad, iar dacă puterile sclavilor mei nu fac față unui adversar, contribuți și eu cu atacuri magice.

mai mare îmbulzeală de luptă. O altă funcție specială vă arată toate obiectele care se află momentan pe ecran, așa că în mod sigur nu veți uita nici o armă, licoare de vindecare sau bucată de aur. Încă o îmbunătățire importantă ține de posibilitatea eroului dvs. de a o lua la sănătoasa în caz de forță majoră. Dacă adversarii sunt superiori ca număr și nu vă mai acordați nici o șansă de a câștiga bătălia, o apăsare a butonului de control imprimă eroului un sprint formidabil, pentru o perioadă limitată.

Funcția de salvare necesită ceva mai multă răbdare. Puteți salva nivelul doar dacă părăsiți jocul; la întoarcere, personajul se află din nou în baza principală a lumii respective a jocului. Același lucru este valabil și în eventualitatea unei înfrângeri în luptă. Într-o anumită măsură, vă treziți din nou la viață în tabăra principală, ușurat de o mare parte a inventarului. Pentru a pune din nou mâna pe obiectele pierdute, trebuie să vizitați locul decesului dvs. și să vă preluați propriul



SCURTĂTURĂ Prin punctele de răscruce, care funcționează ca niște teleporatoare, economisiți o mulțime de formule Town Portal.

Vremuri bune, vremuri rele

Cele mai importante noutăți și îmbunătățiri ale lui *Diablo 2*

Vremuri bune ...

Diablo

Puterea și mana trebuie revigorată prin licori.

Fără vraja portalului de oraș trebuiau parcurse distanțe mari, pentru a ajunge înapoi în spațiul sigur al orașului.

Figurile se mișcau tot timpul cu aceeași viteză.

Nu se putea ști cu exactitate de câtă energie mai dispuneau adversarii în timpul luptelor.

De multe ori obiectele erau trecute cu vederea, pentru că abia se deosebeau de fundal sau erau complet acoperite de monștri morți.

De multe ori se pierdeau obiecte valoroase în îmbulzeala luptelor.

Nu se știa niciodată ce se va întâmpla în momentul atingerii lăzilor.

Comerțul a însemnat o orgie complicată și obositoare de clicuri.

Diablo 2

Ambele valori se regenerează de la sine cu timpul, dar procesul se petrece mai repede cu ajutorul licorilor.

În toate punctele importante există câte un punct de răscruce. Dacă acesta a fost activat, veți fi teleportat îndată la destinație.

Eroul dvs. aleargă pentru o vreme, în funcție de valorile atributelor și rezistenței sale.

Se afișează câte o bară a adversarului atacat, foarte utilă mai ales la adversarii intermediari și la cei finali.

O apăsare pe tasta Alt scoate la iveală toate obiectele aflate în sfera de acțiune. Astfel nu veți mai pierde nimic.

În cazul în care consistența scade la zero, nu mai puteți utiliza obiectul, dar acesta rămâne și poate fi reparat în oraș.

Majoritatea lăzilor au nume precise, care descriu efectul.

Datorită unei interfețe noi, comerțul este simplu, rapid și transparent.

Vremuri rele...

Licorile pentru refacerea sănătății și manei au efect instantaneu.

Salvarea a fost posibilă în orice moment, prin Quicksave. În hrubele mai mari se evita prăbegia înapoi spre oraș.

Inventarul a fost prea mic. De aceea, la fiecare cinci minute se vrăjea câte un portal spre oraș, pentru a vinde obiectele. Mai târziu, personajele purtau cu ele doar obiectele cele mai valoroase.

Durează ceva vreme până ce băuturile își fac efectul, care poate fi hotărâtor în lupte.

Salvarea este posibilă doar dacă se părăsește jocul. Dacă reîncepeți cu personajul salvat, vă veți găsi la punctul inițial al actului respectiv.

Inventarul este în continuare prea mic, dar prin unele modificări s-a generat artificial mai mult spațiu; tomul conține multe suluri de papirus ale unui vrăjitor, aurul nu mai ocupă spațiu, curețele sunt mai mari.



VACANȚĂ DE AVENTURIER În aceste colibe trăiesc băștinași pigmei, care îi judecă sumar pe invadatori, după cum au putut afla cei doi tipi din oală.



ORIBIL
Când 50 de monștri încearcă să elimine doi eroi bine pregătiți, pare că în iad a explodat un bol de salată.

Vă stă la dispoziție o singură rezoluție, dar asta nu constituie o problemă. Realmente, rareori vezi 640x480 puncte care să arate atât de bine.

cadavru. Abia apoi intrați din nou în posesia întregului echipament. Jucătorii foarte buni își pot chiar îngreuna situația, deoarece în modul profesionist nu mai e posibilă ridicarea propriilor rămășițe pământene. Cine moare o dată, mort rămâne.

Grafic, *Diablo 2* oferă o unică rezoluție de 640x480 puncte, ceea ce pare destul de puțin în era unor efecte cum sunt cele din *Wheel of Time* sau *Unreal Tournament*, dar în pofida așteptărilor, funcționează excelent. Peisajele, care sunt redete

în continuare dintr-o perspectivă izometrică, greu mai pot fi depășite în ce privește bogăția de detalii. Mai ales în ultimele nivele ecranul va abunda în efectele luminoase ale marilor bătălii. Jucătorii care aleg caracterul Vrăjitoarei se pot aștepta la adevărate focuri de artificii. Din păcate, în faza de testare a acestei calități grafice a survenit o problemă de performanță. Chiar și pe calculatoarele high-end au apărut sacadări sau blocări ale imaginii.

Jocul încă nu se localizează în România, așa că vom fi scutiți de traduceri ale denumirilor unor monștri; trecuți prin procesul de traducere, aceștia nu mai par atât de fioroși. La auzul unor nume ca Spuma Mlaștinii cel Luptător, Cap-de-Lemn-Pumn-de-Cherestea



Atenție: Diablo 2 creează dependență și vă va răpi tot timpul liber!

Andreas Sauerland

OPINII

În 1997, când a apărut *Diablo*, a fost realmente un joc de consens; toți îl aveau, toți îl iubeau și cine îl începea nu se mai putea opri. Îmi iau curajul de a profeta că și pe cea de-a doua parte o așteaptă o soartă asemănătoare. Chiar dacă sunteți începător nu veți avea nevoie de mai mult de cinci minute pentru a vă obișnui cu principiul jocului. După cel târziu jumătate de oră veți scoate telefonul din priză, iar peste o oră, dacă sună cineva, nu mai deschideți ușa. Luptele purtate cu adversari din ce în ce mai puternici în diferitele lumi ale jocului, măcelărirea a tot ce mișcă și creșterea treptată a aptitudinilor eroului dvs. vă oferă o satisfacție diabolică la propriu. Handicapuri ca inventarul prea amărât și sistemul neobișnuit de salvare nu prea intră la socoteală; factorul de dependență este mult prea mare pentru asemenea comparații. Dacă achiziționați acest joc, veți avea o singură problemă majoră: prietenii nu vă vor mai vedea o bucată de vreme. Pe de altă parte, mai există și battle.net...

sau Prințul Mocirlelor, gamerii înrăiți mai degrabă ar muri de răs decât de frică.

În final, câteva explicații pentru lipsa test center-ului. Deoarece testul *Diablo 2* a fost întocmit în ultima clipă, iar battle.net-ul nu era încă activat, vom reveni în numărul următor asupra ansamblului de performanțe cu un mic reportaj legat de battle.net.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Primul joc, de luni întregi, alături de care faci cu plăcere din noapte zi.

Petra Maueröder

Ar trebui să fiți deja de mult în pat, dar totuși... Cunoașteți și dvs. această senzație? Acea stare indescriptibilă de fericire generată aparent de banalități, cum ar fi descoperirea unei "securi a măcelurilor cu două tăișuri"? Dacă da, atunci sunteți un adevărat *Diablo* și trebuie să cumpărați partea a doua. Singurul aspect criticabil: doar 640x480 puncte și imagini sacadate. Nu o dată Amazoana mea a murit într-o manieră mai puțin victorioasă, din cauza unei pauze prelungite a calculatorului, într-un moment în care îți vine să trimiți cu cea mai mare plăcere programatorilor în iad. Ca atare, primarul din Tristram avertizează: sub 128 MB buna dispoziție vă este serios periclitată. Grafica merită însă oricum văzută; cine joacă pentru prima oară rămâne copleșit de minunatele peisaje, de efectele speciale care îți provoacă frisoane și de scheletele luptătoare animate foarte cool. Din fericire, principiul simplu al jocului a fost păstrat; "adevărate" RPG-uri ca *Icewind Dale* sau *Baldur's Gate 2* vor mai fi destule. *Diablo 2* nu este altceva decât *Diablo 1*, însă (mult) mai vast, (ceva) mai frumos, (rezonabil) mai complex și îmbunătățit pe ici pe colo. Ne revedem pe battle.net!

PUNTAJ

Diablo 2

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Diablo 2
În pofida întârzierii, Blizzard a reușit: *Diablo 2* constituie noul punct de referință a jocurilor action-RPG.

Nox
Vânătoarea de monștri e în medul ei plină de nenumăratele clonele de *Diablo*.

Derkstone
O izbucnită epopee fantastică desfășurată în hrube misterioase 3D.

Diablo
Originalul a reprezentat la vremea respectivă un gen complet nou.

Satanica
Un horror comic de cel mai scăzut nivel.

GRAFICĂ Bine
640x480 puncte nu au arătat niciodată așa de bine

SUNET Bun
Muzică variată și cu atmosferă

CONTROLUL Foarte bun
În cinci minute s-a înțeles totul.

MULTIPLAYER Foarte bun
În battle.net vânătoarea furnizează multă satisfacție

91%
SATISFACȚIE

NECESAR
Pentium 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 650 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 1,5 GB

GRAFICĂ
✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 33

CONTROL
Force-Feedback ✗

Pole agăin ? position ?

FACTS

■ PRODUCĂTOR MicroProse ■ DISTRIBUITOR Hasbro ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- Datele sezonului 1998
- 16 piste
- Condiții meteo variabile
- Condiții ale pistei variabile
- Opt ghide de conducere
- Telemetrie
- Un model de mașină

Ultimul simulator a ieșit la timp la iveală pentru a prinde sfârșitul acestui sezon. Și în pofida gurilor rele, s-a instalat totuși în pole position.



■ AVANTI FERRARI

Asta este o chestiune aleatorie pentru că și Sauberele și Minardi pot fi la fel de rapizi ca bolizii din Maranello.

Uitați de transmisiile plicticoase de Formula 1, renunțați la pauzele publicitare. Cu Grand Prix 3 puteți vedea cum se pot câștiga mai multe curse decât Schumacher și cum condusul este un lucru greu chiar și la un PC.

Motoarele gem, șoferii și-au ațintit privirea spre semafoare. Nimic nu mișcă. Dintr-o dată urlă cauciucurile și 22 de bolizi saltă înainte. În imbulzeala generală, șoferii încearcă să se depășească, să se evite și totodată să-și închidă culoarul în fața urmăritorilor. Abia la sfârșitul primei curbe grupul se aranjează cât de cât și fiecare participant se concentrează asupra propriei curse.

Formula 1 înseamnă gălăgie, agitație și, înainte de toate, foarte multă adrenalină. Tocmai aceasta este atmosfera pe care a vrut să o atingă designerul de jocuri Geoff Crammond. Metoda pentru a realiza aceasta este după părerea sa realismul pur, iar cele peste un milion de simulatoare Grand Prix dovedesc că aici are dreptate, cu doar două jocuri care au fost într-adevăr de succes. Fără a ieși niciodată la lumina reflectoarelor, Crammond a reușit să devină unul dintre cei mai cunoscuți producători din lume. Patru ani de zile a lucrat împreună cu două mici echipe de programatori la ceea ce el denuștește ca fiind cel mai perfect simulator de Formula 1 la ora actuală.

Grand Prix 3 oferă tot ce se așteaptă de la un astfel de program. Toate piste, echipele și șoferii (în afara lui Jaques Villeneuve) sezonului 1998 sunt cuprinși în simulator, chiar și cele mai mici abțibilduri ale sponsorilor se regăsesc pe locurile potrivite. Prin cele patru moduri sunt integrate în joc toate elementele care la urma urmei oferă lucrurile obișnuite. Cursa



RĂBDARE ÎN POFIDA FEBREI DE ADRENALINĂ Pe circuite cum sunt cele ale Gran Prix-ului din Monaco aveți nevoie de multă răbdare. Depășirile prea curajoase duc la un sfârșit trist - atât timp cât damage-controlul nu este dezactivat.



... conduce ca Eddie Irvine pentru că se grăbește și se supraestimează uneori. Gura lui mare din chatul multiplayer nu este cu nimic mai slabă decât originalul.



DIN UMBRA DE VÂNT Cine nu se comportă ca un adevărat pilot de curse și nu conduce neînfricat nu are nici o șansă de succes.

Scandalul volanelor

Dețineți un volan în valoare de 150 de dolari și nu merge brici. Asta miroase a bluf. După patru ani de dezvoltare așa ceva nu este permis.

PC Games a testat ore în șir diferite calculatoare, volane și versiuni de drivere, pentru a vă putea da un punct de reper dacă hardware-ul dvs. va fi sau nu sprijinit de Grand Prix 3.

Concluzia noastră:

Grand Prix 3 suportă doar volanele care se bazează pe două axe.

Volanele cu trei axe (Microsoft SideWinder Force Feedback) pot fi utilizate în joc doar cu două axe. Asta înseamnă că puteți utiliza doar una dintre cele două pedale.

Fie că conduceți în exclusivitate cu ghizi de conducere și apălați la frâna automată ori utilizați butoanele digitale de foc. Astfel bineînțeleas vă puteți lua adio de la adevărata senzație de conducere și de la timpii optimi ai turelor. Faptul că se tucrează deja la un patch nu a putut fi confirmat încă definitiv de distribuitorul Hasbro, ci doar faptul că la aceștia nu au fost descoperite probleme în cursul testărilor.

Funcționează:

Guillemot Ferrari
Fanatec LeMans
Fanatec LeMans SE
Fanatec Monte Carlo
Thrustmaster F1 (Bj.94)
Saitek R100

Nu funcționează:

Microsoft Side Winder FF
Thrustmaster Pro Digital Racing Wheel
Genius Speed Wheel
Interact V4 FF Racing Wheel
Thrustmaster Nascar Super Sport



■ PREA BUN PENTRU GP3

Volanul de referință al PC Games alături de multe produse de marcă nu este sprijinit în mod optim de Grand Prix 3. Nervii sunt programați.



... .. l-a ales pe Michael Schumacher deoarece ca perfectionist își finisează ore întregi mașina în set-up. Câștigarea campionatului din editură îi dă dreptate.



PREZENTAREA AXEI PE VERTICALĂ O mândrie deosebită a programatorilor este integrarea axei verticale în simulator. Doar astfel sunt posibile asemenea zboruri.



ȘOFAT ÎN CEAȚĂ La o perspectivă bună nu se poate decât visa la o cursă pe ploaie.

toate, cu propriul vehicul. Aveți traseul la discreția dvs. cât doriți și puteți să vă atingeți nederanjat limitele. Cine vrea să facă și un lucru mai util în acest mod poate parcurge circuitul cu viteză maximă pentru a intra apoi în boxe, pentru evaluarea datelor de telemetrie. Printr-o analiză exactă a celor în total 20 de grafice se poate determina în ce măsură se lasă adaptate reglajele vehiculului la ștutul propriu de conducere. Setup-ul se poate de asemenea efectua în boxe, aici putându-se face relativ comod peste 40 de reglaje diferite ale vehiculului. Din păcate, nu aflați imediat ce efecte vor avea noile setări asupra comportamentului bolidului. Astfel pilotului înverșunat nu îi rămâne altă alternativă decât să iasă de fiecare dată pe pistă pentru a testa noile performanțe ale vehiculului său.

Îndată ce, după un lung sfârșit de săptămână petrecut cu testări, sunteți cât de cât mulțumit de mașină puteți să riscați o cursă fără punctaj: așa se numește în *Grand Prix 3* acel sfârșit de săptămână care se dispută în afara sezonului. Aici vi se oferă aproape tot ce face dintr-un Grand Prix un Grand Prix: două antrenamente libere, o calificare,

10 dorințe pentru GP4

Dragă Geoff Crammond, pentru următorul tău joc am avea cu toată modestia zece dorințe:

Modul de carieră: Aruncă o privire asupra lui Racing Simulation 2 de la Ubi Soft. Dorim ca și în Grand Prix 4 să începem într-o mică echipă ca șoferi necunoscuți și să avem performanțe bune. Asta ar spori cu mult motivația pe o perioadă îndelungată.

Comunicarea cu boxele: Nu avem nimic împotriva omuleților comici care în Grand Prix 3 își agită stegulețele lor, însă o comunicare radio autentică cu boxele ar fi fost un supliment frumos. Astfel s-ar ști unde s-a produs un accident sau că următorul se apropie iminent.

Efectele sonore: Ni s-a povestit că data viitoare se vor folosi sunete complet noi pentru zgomotele de motor. În afară de asta vrei să susții și Dolby Surround - suntem curioși. Pentru că ar fi extrem de util să se audă din care parte se apropie adversarul.

Controlul: Dacă vei mai uita vreodată să sprijini toate volanele uzuale, vom veni personal până la Oxford pentru a-ți arăta ce este cu adevărat un Force Feedback!

Pistele: Știm că ai deja cele mai noi date referitoare la toate circuitele. De aceea ar fi frumos dacă data viitoare le-ai și utiliza. Un singur exemplu: linia dreaptă de start / finish din Brazilia va trebui să devină în Grand Prix 4 denivelată.

Vehicule realiste: E clar, încercările sunt enorme. Totuși ne dorim date diferite de performanțe ale bolizilor, nu numai cele ale piloților. Astfel ar spori tentația de a câștiga campionatul și cu un vehicul mai slab.

Safety-Car: Pe lângă runda de introducere din Grand Prix 3 ne mai lipsesc și întreruperile cursei. Tocmai îmbulzeala de la Start provoacă accidente care până acum nu au avut ca urmare un steag roșu.

Meniuri mai proaspete: Navigarea de la meniul principal la opțiuni, setări ale cursei sau la selectarea pilotului ar putea deveni mai simplă. Încet-încet vine momentul în care trebuie să te debarasezi de designul din anul 1996.

Modul multiplayer: De fapt acesta este deja perfect, însă trucul cu tasta de pauză nu mai este permis în nici un caz.

Comentariul sportiv: Ei bine, nu trebuie să fie cine știe ce vedetă la microfon, dar cel puțin un replay cu comentariu ar îmbogăți atmosfera. Apropos: și unghiurile camerelor din reluări merită să fie îmbunătățite!

rapidă este concepută pentru acel jucător care vrea să parcurgă una din cele în total 16 piste fără antrenament, strategie și alte luxuri. Durata cursei în acest caz ca și în toate celelalte moduri poate fi ilimitată la maximum trei ture, astfel fiind posibile chiar și în scurtele pauze de prânz mai multe jocuri.

La cursele rapide, cine vrea să aibă măcar o șansă la rezultate cât de cât bune ar trebui să abordeze întâi modul test drive pentru a se obișnui cu comportamentul mașinii proprii. Trebuie să faceți acest lucru pentru că gradul de dificultate din Grand Prix 3 este atât de ridicat încât începătorii nu au nici o șansă de a se califica între primii 20 de piloți, nici chiar dacă aleg cele mai simple setări ale dificultății. Test drive-ul oferă posibilitatea de a face cunoștință cu traseele și, înainte de



PERLE ÎNLĂNȚUITE La start se cere un simț foarte delicat. Atât pedala, cât și tastatura îngreunează găsirea poziției potrivite a pedalei virtuale de accelerație.

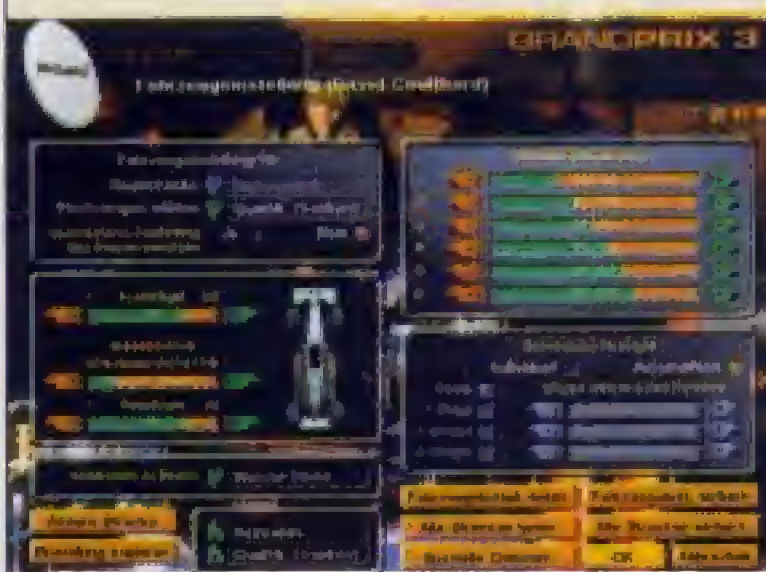
Telemetria

Școala înaltă a Formulei 1 este setup-ul mașinii.



CURBA FORMELOR Cu un spoiler nou și cu starea transmisiei câștigați încă 35 km/h.

Acest grafic al treptei (galben), vitezei (roșu) și turației (albastru) arată că setupul standard pentru circuitul Hockenheim nu este cel mai bun. Treptele 1 până la 5 sunt utilizate la toate turațiile și de aceea nu trebuiesc modificate. Treapta a șasea însă nu este utilizată decât până la valoarea de mijloc a turației, prin urmare rezistența față de aer este prea mare. După ce ați reglat spoilerul mai jos și treapta a șasea a fost puțin lungită se constată următoarele: treapta a șasea este utilizată într-un domeniu mai mare de turație, iar viteza finală este de 330 km/h în loc de 295 km/h.



O CHESTIUNE DE SETARE Unul din mai multe ecrane supraîncărcate de setup.

warm-up-ul și, bineînțeles, concursul în sine. Limitele de ture și de timp ale regulamentului FIA sunt valabile și în Grand Prix 3, fapt care contribuie puternic la stoarcerea nervilor. Piloții controlați de computer dau într-adevăr senzația că s-ar urmări între ei și pe jucător și își dau silința doar în cazul unei regresii. Și restul regulilor din FIA Sporting Code și-au găsit locul în acest simulator, astfel aproape că nu există nimic ce i-ar putea lipsi unui fan de Formula. Regula de 107% însă a rămas pe dinafară, deoarece, potrivit afirmației lui MicroProse, prea puțini jucători ar fi manifestat destulă răbdare pentru calificare și ar fi fost prea lenți pentru a se putea califica pentru vreo cursă.



STIL LIBER A trece cât mai repede de apă - o idee simplă, implementare grea. Deoarece nu se poate vedea ce urmează dincolo de mașina pe care doriți să o depășiți, trebuie să aveți încredere în zeița Fortuna.



... se simte ca Nick Heidfeld pentru că cu toate că este supermotivată nu poate participa din cauza licenței din 1998. Dragă Georg peste doi ani te lăsam și pe tine să participi.

Cursa propriu-zisă începe cu o încălcare a regulilor din partea lui Crammond: în loc să se efectueze runda de încălzire, campionatul este deschis direct cu primul tur. Însă, odată cu stingerea farurilor de start, Grand Prix 3 satisface toate așteptările. Lupte dure pentru poziții imediat după start, hârjoneli încrâncenate și totuși corecte în timpul turelor și îmbucurător de multe depășiri asigură curse palpitate și variate. Pentru a atinge acest lucru Geoff Crammond a trebuit să se îndepărteze puțin de maxima sa de realism: în cursele adevărate domină strategia boxelor,

depășirile sunt o excepție rară. Deoarece comportamentul diferiților piloți simulați (care au valori individuale pentru agresivitate, aptitudini de conducere etc.) este mai insistent decât în realitate, se vor încerca și depășiri care nu au nici o șansă, paturile de pietriș sunt des solicitate, iar carambolurile sunt inevitabile. De acestea este afectat și jucătorul care parcurge impecabil traseul, putând deveni ușor victima unui concurent mai violent.

Modelul virtual al lui Grand Prix 3 se află deasupra oricărei bănuieli. Chiar dacă toți ghizii pilotului sunt activați, veți dezvolta foarte repede

Din păcate nu aflăm imediat ce efecte au modificările din setup asupra comportamentului mașinii.



PREA FRUMOS PENTRU A FI SINGUR Modelul foarte detaliat este utilizat la toate cele 22 de vehicule. Diferențele se manifestă doar prin culoarea vopselei.



ZBOR LA ALTITUDINE JOASĂ Carambolurile sfâșie bolziii. Rămășițele care zboară prin aer sunt spectaculoase, însă nu afectează propriul vehicul.

un simț pentru vehicul având iluzia condusului adevărat. După puține ore, jucătorul dezvoltă un simț sigur al felului în care se va comporta vehiculul la frânare, cât de repede se poate parcurge o curbă - fără a ieși în pelsaj - și cum puteți recăpăta controlul asupra unui bolid care a

intrat în vrie. Acest lucru este la fel valabil pentru un Ferrari, un Sauber sau un Minardi: pentru toate vehiculele conduse de jucător din păcate există doar un singur model fizic, nici în acest punct Crammon nu a reușit să facă față propriilor exigențe. În timp ce bolzii controlați



..... împreună cu japonezul Tora Takagi cel ocolit de noroc are cel mai mare coeficient de eșec. De când utilizează toți ghiții de conducere a scăpat de poziția permanentă de pe ultimul loc.

Gradul de dificultate este atât de ridicat încât începătorii nu vor avea nici o șansă nici măcar cu cele mai simple setări ale jocului pentru a se califica.



PITSTOP Animațiile din boxe au fost preluate fără modificări din GP2.

de PC prezintă un comportament cât de cât realist, obținând astfel și rezultate credibile ale curselor, singura diferență între aceștia și modelul condus de jucător este doar vopseaua. Pretinzând că astfel s-a dat o șansă și fanilor Sauber de a se bucura de o victorie Grand Prix, MicroProse s-a încumetat să-i ofere jucătorului un singur model de vehicul. Astfel însă provocarea de a câștiga tocmai cu acest Sauber un concurs nu este cu nimic mai mare decât cea a unui Ferrari. Singura alternativă este să activați datele performanțelor piloților din sezonul 1998, astfel măcar ceilalți piloți vor fi la fel de tari sau slabi ca în acest an. Dacă utilizați opțiunile "concurenți

Frumos sau rapid, sau mai bine ambele?

Asemenea simulatoarelor sofisticate grafic, trebuie să găsiți și în Grand Prix 3 un compromis între opulența optică și viteza mare de rulare. Dacă doriți, jocul face setările necesare automat.

Încă înainte de prima lansare a programului începe testul Grand Prix 3, în care simulatorul compară vitezele de redare în diferitele moduri grafice. După acestea decide independent care rezoluție și ce grad de detalii va fi utilizat: jucătorul poate însă să facă la orice oră propriile setări. Asta ar și trebui să facă, întrucât Grand Prix 3 a propus și la sistemele High-End modul mai lent de software la o rezoluție mică. Însă cea mai mare rezoluție în modul 3D și cu toate detaliile rula la fel de repede. În calitate de cumpărător trebuie neapărat să încercați cele mai bune setări.




APT PENTRU COMPROMISURI Stânga: cea mai simplă și mai rapidă setare. Mijloc: setarea propusă de program pentru un PIII 500 cu 640x480 pixeli și toate detaliile. Dreapta: Nonplusultra cu 1.280x1.024 pixeli și toate detaliile.


Duelându-se cu sine

Nu tot ce lucește e aur - însă nu există doar puncte negative. În Grand Prix, chiar și testerilor cu experiență le vine greu să avanseze un verdict categoric.


GRAFICA


 Grafica jocului nu numai că este rapidă, ci și frumoasă. În timp ce pe screenshoturi apar efecte în trepte, vehicule plutitoare și alte neconcordanțe, în jocul propriu-zis sunteți mult prea ocupat pentru a putea recepționa astfel de mărunțișuri.




 Greșeală peste greșeală. Ba plutesc mașinile cu un metru deasupra solului, ba se vede prin obiecte, iar ocazional dispar chiar și jumătăți de mașini. Trebuie să perseverați, domnule Crammond!


CONTROLUL

 În pofida realismului mare, controlul intră repede în sânge. Aveți senzația că stați într-adevăr la volanul unei mașini. După scurt timp se știe exact cât de repede se poate lua un viraj.


 Grand Prix 3 se poate controla cel mai bine dacă aveți hardware-ul corespunzător. Însă cele mai bune și mai scumpe nu sunt și performante. Jocul refuză colaborarea cu toate combinațiile volan-pedale.


SUNET

 Meniurile sunt combinate cu o muzică foarte plăcută. În timpul simulării, mulțumită zgomotelor relativ autentice de motor apare și atmosfera de curse, fiind sonorizate chiar și boxele.


 Toate mașinile sună la fel - și anume ca în precursorul vechi de patru ani Grand Prix 2. Urechile nu sunt răsfățate de vuituri complexe de motor, iar localizarea concurenților nu este înlesnită de un 3D Sound.


MODUL MULTIPLAYER

 Modul multiplayer a ieșit aproape exemplar: selectați, intrați, conduceți. Nu există căderi ale legăturii, nu apar blocaje de date. Chiar și pe sistemele clasei mijlocii cursa se poate savura în toată splendoarea ei.


 Ajunge o apăsare pe tasta de pauză și deja preia PC-ul pilotajul. Partenerii de joc nu pot observa acest lucru decât dacă lipsește fumul în timpul frânărilor dinaintea virajelor.


UTILIZAREA DE CĂTRE ÎNCEPĂTORI

 Instalați și conduceți. Cine nu dorește să se confrunte cu opțiunile și cu meniurile, Grand Prix 3 îi oferă satisfacție instantanee. Chiar și setările grafice sunt preluate automat de program.


 Un curs interactiv de șoferi lipsește la fel de mult ca indiciile asupra efectelor pe care le vor avea setările bolidului. Programului îi lipsește o structură care să ușureze utilizarea acestuia.


SETUP-UL VEHICULULUI ȘI TELEMETRIA

 Prin telemetriile puteți înregistra peste 20 de date pentru a le compara între ele. Cu 44 de reglaje mașina poate fi optimizată pentru orice pilot.


 Dacă ar fi mai puțin, ar fi mai bine. În orice caz, de pe monitoarele supraîncărcate lipsesc indiciile care să sugereze ce se poate face cu toate aceste date și pentru ce sunt concepute de fapt butoanele frumoase colorate.


MODELUL MAȘINII

 Sistemul realist și în orice caz foarte credibil al conducerii asigură împreună cu controlul bun ca jucătorul să se simtă imediat ca la el acasă. Ai spune chiar și că simți cum treci peste denivelări.


 Oricât de bun ar fi modelul mașinii, tot mai lipsesc vreo zece tipuri. Găsirea unor date cât de cât realiste pentru toate echipele nu ar trebui să fie o problemă prea complicată pentru echipa lui Geoff Crammond.


COMPORTAMENTUL ADVERSARILOR

 Piloții controlați de PC acționează inteligent, fair și credibil - însă din fericire nu conform realității. Pentru că este îmbulzeală și se depășește, cu siguranță nu vă veți plictisi.


 Stilul de conducere a PC-ului are și părți negative, dacă jucătorul este implicat. Se întâmplă deseori să vă plerdeți poziția din cauza unui carambol în care ați fost implicat fără vină.


VREMEA

 Ploaia în sine nu este nimic nou, adaptarea grafică și probabilitatea de a apărea pe durate unei curse impune însă standarde noi. Pentru prima oră ploaia contribuie la satisfacția oferită de joc.

 Un efect al ploii sunt cortinele de apă ridicate de bolizi. Care este efectul acestora asupra jocului depinde de setările grafice: sistemele mai lente redau pete opace de culori, sistemele High End oferă voaluri realiste de gri.

PITSTOPUL

 Puteți intra oricând în boxe pentru a schimba cauciucurile sau să alimentați cu carburant. Puteți alege individual momentele optime sau puteți asculta de funcția automată a jocului care vă dă sfaturi bune.

 La cursele scurte automatul renunță: în timpul unei curse de opt ture, opțiunea de a intra la boxe în cea de-a șaptea tură ridică bănușele în legătură cu inteligența artificială. Animațiile personalului din boxe provin din GP2.

Concluzie: E oare Grand Prix 3 un simulator bun sau nu. Este un joc bun sau prost? La ambele întrebări se poate răspunde afirmativ, cu conștiința împăcată căci la urma urmei contează senzația de conducere și satisfacția la

joc. Și din acestea Grand Prix 3 poate oferi o sumedenie. Totuși ne putem aștepta la un patch din partea lui MicroProse, care să înlăture greșelile de grafică și susțină toate volanele și pedalele uzuale.

Testcenter
Grand Prix 3

ASTFEL FUNCȚIONEAZĂ JOCUL PE PC-URI DVS.

	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	RAM										
	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
G400 <small>Metrox Millennium G400</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage128 <small>ATI Rage Fury</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
RIVA TNT <small>Creative Graphics Blaster TNT</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra <small>Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Savage4	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo2 <small>Diamond Monster 3D II</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee <small>Diamond Monster Fusion</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 <small>3dfx Voodoo3 3000 ADP</small>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA MOTIVAȚIEI

Piăcerea și suferința sunt foarte apropiate în *Grand Prix 3*. Pe timp ce trece însă învinge plăcerea de a conduce și posibilitățile nelimitate a tuningului.

POSEDAT

ENTUZIAȘT

PLIN DE SPERANȚĂ

DEZINTERESAT

FRUSTRAT

1. De la primul start suntem fascinați de grafică.

2. Încă din primele încercări încep să ne enerveze greșelile de programare.

3. Începem să deslușim secretele setup-ului și culegem roadele.

4. Putem încerca luni întregi pentru a atinge setările optime.

durata totală de joc: cca. 50 ore

Durata jocului in ore



FOC LIBER Explosiile de motor nu oferă doar poziții noi, de acestea profită și atmosfera.



... și Heinz Harald Frentzen nu au doar umorul în comun, ci și ghinionul.

egali" sau "aleatoriu" și setați aptitudinile piloților la 100%, veți constata puterea incredibilă a adversarilor controlați de computer. Totuși, asupra comportamentului la conducere acest fapt nu are nici o influență.

Highlight-ul inovator al programului este sistemul meteo. Înaintea fiecărui concurs sunteți informat de evoluția vremii, dacă trebuie să vă așteptați la ploaie - însă nu este sigur dacă aceasta va veni într-adevăr. Dacă începe ploaia, pista devine mai întâi lunecoasă, apoi udă, pentru ca după ploaie să se usuce încetșor. Acest lucru se desfășoară în mod inegal: în timp ce o porțiune a pistei este deja complet uscată, pe alte porțiuni se mai pot



OPINII

Asta se întâmplă când un singur programator vrea să facă totul. Prea multe probleme și erori nu erau necesare!

Florian Stangl

Acesta este rezultatul dacă un singur programator vrea să facă tot și pur și simplu nu termină la timp. Geoff Crammond este cu siguranță un corifeu în domeniul său, iar nenumăratele amănunte care ne-au enervat ar fi fost eliminate încă din timp de o echipă de designeri cu aceleași drepturi. Problemele cu volanțele, eroarea designerilor din modul multiplayer și sistemul antic de meniuri nu sunt permise la o perioadă de patru ani de dezvoltare. Faptul că *Grand Prix 3* fascinează totuși vine de la senzația aproape perfectă de conducere și posibilitatea variată de a lucra cu vehiculul și cu piste, pentru a avansa de fiecare dată cu o zecime de secundă. În nici un alt joc pilotul nu poate sesiza atât de bine când amenință bolidul cu deraparea. Chiar și cu controlul prin tastatură, de cele mai multe ori mașina poate fi scoasă din vrie. Vechile date de sezon încă se mai pot suporta, chiar și greșelile evidente de grafică. Mult mai important este că perspectiva din carlingă nu numai că pare realistă, ci permite chiar și aprecierea corectă a curbelor și a poziției adversarilor. Totuși: cine a jucat ore în șir *Grand Prix 2* se va întreba cu siguranță ce a făcut domnul Crammond în toți acești ani.



IEȘIT ÎN PEISAJ Efecte de sunet îngrijorătoare, pietriș în aer și o groază de timp pierdut nu sunt unicele consecințe. Poate suferi și spoilerul.

găsi băltoace adânci. Pentru a putea conduce pe asemenea suprafețe este nevoie de experiență. Aderența se reduce, chiar și curbele ușoare devin un pericol și manevrele bruște se termină ușor în patul cu pietriș. Cea mai mare nenorocire adusă de ploale este însă faptul că vehiculele din față ridică apa și trag o cortină deasă de stropi în spatele lor. Acest nor aproape impenetrabil este pus extrem de impresionant în scenă de *Grand Prix 3* și împiedică eficient încercările de a vă apropia sau chiar de a depăși concurentul.

Sezonul campionatului este de fapt miezul lui *Grand Prix 3*. Aici vă selectați întâi echipa, apoi toate cele 16 sfârșituri de săptămână ale sezonului 1998. Nu există un mod de carieră, în care să puteți schimba echipa și să participați la mai multe campionate consecutiv. În timp ce simulatorul este superior tuturor concurenților săi din punct de vedere al senzației de conducere, în ceea ce privește bogăția de variante este



... conduce cu Mica Salo, deoarece este la fel de tânăr și de pur. Cei doi au în comun problemele cu setul mașinii - repetitio est mater studiorum.



SPECTATORI DE CARTON Tribunele spectatorilor sunt umplute până la refuz de păpuși bidimensionale. Adevărații spectatori stau în fața televizorului.



OPINII
Vreau să am impresia că mă aflu într-adevăr pe o pistă de Formula 1.

Harald Wagner

Am așteptat ani în șir apariția lui *Grand Prix 3* și mă așteptam la simulatorul perfect. Păi uite că *Grand Prix 3* nu a devenit cel mai bun simulator. La toate colțurile și capetele se regăsesc greșelile designerilor: greșeli mai mici și mai mari, dorințe neîmplinite și lipsuri ale interfeței de utilizare care strică plăcerea. Însă nu acestea sunt elementele cele mai importante dacă este vorba de un joc. La urma urmei vreau să conduc. Vreau să am impresia că pot controla un bolid de 600 cai putere, că pot face față unei concurențe puternice și, înainte de toate, că mă aflu într-adevăr pe o pistă de Formula 1. Și toate acestea mi le poate oferi *Grand Prix 3*; pierd la fiecare rundă o zecime de secundă? Telemetria îmi va spune cum pot deveni mai rapid. Încearcă să mă scoată de pe pistă Häkkinen? Îi iau eu în runda următoare! Vreau să simt că zbor? După câteva minute de *Grand Prix 3* garantat îmi curg pâraie de sudoare de pe frunte, adrenalina-mi fierbe în vene și pur și simplu am chef de a conduce, de a lupta și de a învinge! Ce se poate cere mai mult de la un simulator de Formula 1?

pură mediocritate.

Nici din punct de vedere tehnic simulatorul nu poate convinge în unanimitate. De exemplu toate zgomotele s-au preluat fără modificare de la precursor iar așa-zisul sistem 3D nu permite nici măcar localizarea pe cale acustică a adversarilor intrați în depășire. Și mai dezamăgitoare este grafica. Cu toate că este rapidă sau detaliată (pe sistemele rapide chiar și ambele concomitent), la o privire mai atentă ochiul este deranjat de unele elemente. Astfel nu există decât un singur model de vehicul care a fost doar îmbrăcat în 22 de texturi diferite. Din păcate efectul nu este prea convingător, mai ales că în 1998 mulțumită aripiilor laterale - între timp interzise - existau mari diferențe de design între diferitele tipuri de vehicule. În afară de asta se pare că engine-ul 3D utilizează pentru redare un amestec din poligoane tridimensionale și imagini plane - altfel nu se pot explica

efectele de trepte inestetice de la marginea obiectelor, interferențele și vehiculele care zboară cu până la un metru deasupra pistei. Toate elementele programului par a-și avea originea în *Grand Prix 2*. De exemplu, se pot regăsi aceleași greșeli grafice, structura meniului a fost preluată aproape nemodificată și chiar și relictul dos al calibrării Joystick-ului există ca înainte. Ultimul element este complet inutil într-un joc pentru Windows 9x și duce la probleme masive cu volanele cărora le-am dedicat o rubrică specială.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!

Gustați adevărată atmosferă a curselor din video-ul nostru.

TEST

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

Racing Simulation 2
Grafic nu mai este actual, însă este superior mulțumită nenumăratelor moduri de joc.

Grand Prix 3
Tehnic nu este perfect. Însă datorită senzației de conducere este totuși printre cele mai bune simulatoare.

F1 2000
Un joc de curse tehnic foarte solid, dar care intermediază puțin senzația de conducere.

F1 World Grand Prix
Grafica penibilă fură tot realismul simulatorului.

Formula 1 99
Joc de curse cu accentul pe acțiune, care nu poate oferi nimic fanului de simulator.

GRAFICĂ Bună
Rapidă, însă nici frumoasă și nici lipsită de erori.

SUNET Deficitar
Zgomote mult prea subțiri fără efect 3D.

CONTROL Foarte bună
Cu volanul potrivit este foarte bun.

MULTIPLAYER Mulțumitor
Pilotul automat fură nrea mult din satisfacție.

86%
SATISFAȚIE

NECESAR
Pentium II 266
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 80 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 360 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✗ EAX (SBLivel)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 6 Internet 6
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✓

■ A GUSTAT SÂNGELE

Christopher se alătură, împotriva voinței sale, comunității vampirilor. A vrut tot timpul să se teamă de Dumnezeu.

Pot să mai iau o porție?

Colți ascuțiți și arme încărcate: Vampire face o sinteză genială între acțiune și RPG

FACTS

■ PRODUCĂTOR Nihilistic Software ■ DISTRIBUITOR Activision ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Deja apărut ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 0 petrecere în patru
- 65 de formule magice
- Lupte pline de acțiune
- Control simplu
- Joc în Evul Mediu și în prezent
- Inovație multiplayer

Răsuflând din greu, așteptați în negura unui colț de stradă lătu-ralnică și urmăriți cu ochii injectați fiecare mișcare a unei fetișcane care se duce mult prea distrată spre casă. Un rânjet vă dezvălește caninii, apoi înaintați rapid și mușcați. Sângele vi se scurge din ambele colțuri ale gurii. Când trupul firav cade spre sol, îl culcați cu atenție. Câteva clipe mai târziu ați dispărut...

Pe canapeaua psihiatrului, acolo unde în mod normal se lamentează nevroticii orașului, se adună în curând o droaie de oameni care discută, cu dantură de plastic în gură, despre sinistre escapade nocturne. Câteva ore singur cu Vampire te fac să te cutremuri până-n vine, atâta-i sigur. Prin redacție, unii deja se furișează pe coridoare de parcă ar fi voievodul întinericului în persoană. Ce se află în spatele acestui fenomen? O epidemie virală? Nu, ci un joc care, în pofida unor mici bug-uri, vă

prinde irezistibil.

Jocul îl începeți în rolul cavalerului cruciat Christophe, care pornește în Praga la vânătoare de demoni, de dragul atrăgătoarei călugărițe Anezka. Nimic ieșit din comun; la urma urmei, pentru ce sunt eroii? Cu sabie, ghioagă sau bardă în mână și cu Biblia-n cap, vă aventurați pentru prima oară într-un cavou de vampiri, înghițind cu greu în sec. Nu vă așteaptă o peșteră oarecare, fără atmosferă. Făcliile vă proiectează violent umbra pe pereți, după fiecare colț vă așteptați la lucruri îngrozitoare, se aud murmure și scârțâituri pretutindeni. Pe scurt, vă simțiți incomod ca în copilărie, când bunica vă trimitea în pivniță după de-ale gurii. Toate par îngrozitoare și fantastice. Faptul că personajul principal are înfățișare hazlie când fuge este repede trecut cu vederea și devine un aspect secundar. Oricum, nu vă rămâne prea mult timp pentru distracție. Nici nu începeți bine, că deja sunteți atacat de troli zbârciți și

cocoșați, precum și de șobolani care se simt deranjați la ospățul unui stârv de cal. Este gongul primei runde. Creaturile iadului cad în șir, pe capete. Controlul apărării lui Christophe, cu lovituri și împunsături, este impresionant de simplu în aceste minute de început, deoarece nu trebuie neapărat să cunoașteți menirea mai multor taste decât cele două ale mouse-ului. Faptul că, în pofida acestuia, mai dați și pe lângă e mai degrabă efectul valurilor de adrenalină care vă inundă pe moment.

După mai puțin de o jumătate de oră și trei nivele, vă aflați față în față cu prima prințesă vampir, o bestie care poartă câteva brațe smulse de la alții ca podoabă pe umeri. Harșt! Jos cu ea, afară la aerul proaspăt și înapoi la Anezka, pentru a vă bucura de glorie și admirație.

Primiți și mai mult: tânăra nurlie s-a îndrăgostit bine de tot de dvs. și pare că vă-mbie. Dar întrucât nu vrea să-i maculați castitatea, o luați la

goană în frigul nopții, autocompătimindu-vă, spre cea mai apropiată cârciumă. Mare prostie: pe acest traseu sunteți întâmpinat, mușcat și transformat într-un vampir. Cum a putut Dumnezeu permite un așa destin îngrozitor? Ce să faceți în chestiunile de amor? Cum să vă-mpăcați cu veșnicia? Ce mai rămâne cât de cât uman? Și cum puteți evita să fiți vânat de alți eroi? Dilema devine și mai grea când Anezka e răpită de un necunoscut.

Pentru moment, slavă lui Dracula, familia de vampiri gândește în locul dvs., informându-l pe Christophe despre legile lor - între timp, devenite și ale lui - și despre forțele sale speciale. Pe de o parte, ar fi chestiunea cu cele 65 de discipline: formulele pentru vrăji trebuie exersate, fiind vitale în luptele de mai târziu. Adversari de dimensiunile unor camioane se înghesuie sub luna plină ca turiștii în grădinile de vară. Unul dintre aceștia, foarte corpulent și cu trei orificii bucale, vă ronțăie foarte ușor capul în învâlmășală, îndată ce v-ați apropiat prea mult de el. Un altul, zbârcit ca o stafidă și înaripat, vă dă târcoale și vă scarpină de parcă ați fi o eczemă. De ce vă deranjează asta? Contrar legendelor vehiculate, vampirii sunt foarte vulnerabili chiar și în fața mijloacelor convenționale, ca de exemplu lovituri. Sunt practice atunci când, în situații incomode, se trimit răvașe de amor sub forma unor mingi de foc. Pe lângă aceasta, o alternativă prețioasă poate fi hipnotizarea unor animale domestice ca vârcolaci sau fantome, pentru a vă oferi sprijinul. Foarte utilă este și vraja de marionetă, cu ajutorul căreia puteți declanșa un haos ce face ravagii în propriile rânduri ale dușmanului. Ce concluzii tragem de aici? La evoluția personajului trebuie să acționați cu un scop precis. Unele formule magice nu pot fi evitate dacă doriți să treceți întreg prin joc, iar altele nu sunt decât pierdere de timp.



EPPUR SI MUOVE! În negura hălei, umbrele vii par extrem de bizare. Sunt rapide și îndemânatic.



VREMURI MODERNE Spre sfârșit, factorul cool crește la fiecare secundă. Până și paltonul lui Christopher ajunge lejer la nivel de Matrix. La fel crește și gradul de dificultate a luptelor. Personajele puternice sunt importante.

Nicidecum Diablo. Cu toate că și armele speciale întrețin motivația, cel mai important este story-ul.

A doua lecție de vampir se referă la sânge. Aveți nevoie de el pentru a putea aplica disciplinele. De îndată ce provizia proprie a organismului dvs. scade, vă pierdeți cumpătul și atacați tot ce mișcă. Pentru a evita acest moment neplăcut, trebuie neapărat să purtați suficiente fiole de rezervă

cu dvs. sau să apelați la gâturile apetisante ale trecătorilor. Doar că la aceasta patrula orașului reacționează deosebit de agresiv.

A sosit momentul să faceți cunoștință și cu protagoniștii rolurilor secundare în petrecerea dvs. Wilhelm, un luptător cu experiență, a

Frișca de pe tort

Versiunea localizată a jocurilor diferă de original de multe ori în unele puncte. Se poate renunța complet la sânge într-un joc cu vampiri?

În comparație

engleză



CURS DE ANATOMIE În ochii dvs., efectele evidente amplifică atmosfera?

germană



FUNCȚIE ECONOMICĂ În versiunea germană, adversarii apar mai puțin spectaculos.

Deja în prealabil se discutase aprins, legat de Vampire, ce cale va fi aleasă de Activision pentru varianta germană, lată că suspansul s-a sfârșit: jucătorii din spațiul germanic au fost privați de dreptul de a savura jeturile de sânge, nu vor vedea demonii cu coastele golite și nici capetele monștrilor nu se vor rostogoli de-a dura. Ce se schimbă prin aceasta la joc? Nu mult, și totuși... Oricât de binevenită ar fi limitarea violenței vizibile, un lucru este cert: un vampir care cade ca un sac ud nu oferă prea multe ochiului. Rămâne deci o chestiune de gust, la fel cum și sincronizarea unui film distorsionează valoarea artistică a acestuia. Vocile germane sincronizate sunt mult mai blânde. Astfel, o parte a ambianței malefice a fost înlocuită cu atmosfera filmelor de după-amiază. Din acest punct de vedere, cei din România se pot socoti încă norocoși, dacă facem abstracție de efectele psihice nocive pe care aceste jocuri le pot avea asupra unui tânăr.



DIN CĂLUGĂRIȚĂ, COCOTĂ Anezka s-a schimbat, însă privind cu ochii bărbatului lucid, schimbarea e plăcută. Grafica este și ea agreabilă.

fost trimis de clan pentru a vă sta alături ca antrenor. Cu experiența sa, acest personaj devine punctul de echilibru pe care se poate baza întreaga grupă. Pasiva Serena vine ca un cadou din partea unui vampir-șef, iar prin forțele sale magice reprezintă un ajutor semnificativ. Această femeie degajă erotism prin vocea ei; ea reprezintă, de altfel, singura componentă erotică a echipei, mai ales la stingerea setei de sânge... În fine pe energicul Erik îl eliberați dintr-o temniță, fapt pentru care vrea să vă slujească pentru tot restul vieții. Puteți seta în orice moment personajul pe care doriți să-l conduceți personal. Cellalți sunt controlați de computer, la întâmplare, fie într-o manieră agresivă, fie într-una mai pasivă.

Urmează misiuni comandate de familia care s-a implicat cu alte clanuri într-un război sfânt al vampirilor. În scop de spionaj, vă infiltrați în laboratorul necromanților, unde se practică profanarea cadavrelor. După aceasta veți face bucățele un uriaș de lut, pentru a apăra pe locuitorii inofensivi ai unui cartier al orașului. În căutarea lui Anezka, vă furișați prin niște canale, în care vă atacați personaje cam nasoale. În cele din



DESERT În Viena se servesc meniuri bizare. Mâncare în prealabil bine spânzurată.

urmă, vă luptați cu vrăjitori echipați în niște haine tare nostime, care au oarecare legătură cu dispariția iubitei personajului. Pe parcurs vă sar neconținut în cale schelete, zombi, gnomi și tot felul de creaturi de pe cealaltă lume. Paleta personajelor primelor 15 ore se rotunjește cu partenerii de discuție, de la rabin până la negustorii de oameni, care îl ajută pe erou fie fără recompensă, fie prin punerea în evidență a capacităților eroului.

Până aici apar doar câteva elemente negative. Pe de o parte, companionii jucătorului manifestă ocazional puternice slăbiciuni de orientare, rămân pentru o perioadă scurtă încâlciți între ei sau se izbesc de canturi. Apoi, faptul că perspectivele camerei sunt cu atâta îndemânare selectate la unele secvențe intermediare, încât, ocazional, în locul feței unei figuri i se prezintă cel mai prețios obiect dorsal. Cel mai semnificativ element neplăcut este faptul că nu se poate salva în orice moment dorit. De aceea la schimbarea cadrelor se rescrie de fiecare dată stadiul jocului. Cine dorește să stăpânească salvările, trebuie să viziteze cavoul familial respectiv, unde este permisă salvarea liberă și exclusivă. E adevărat că după puțin timp, grație formulelor magice, veți putea ajunge în câteva clipe oriunde doriți. Pentru început se pare că plângerile cumpărătorilor sunt pre-programate (vezi chenarul "Pană de salvare").

Să ne întoarcem la aspectele pozitive. Tensiunea duelurilor sporește cu fiecare tip nou de adversar și cu fiecare disciplină suplimentară. De exemplu, tocmai ați pășit pe teritoriul unor tipi gen Nosferatu care la prima impresie par destul de slabi.



FLUTURAT Echipa a avut prea puțin timp pentru podoabe grafice cum sunt perdelele fluturând. De aceea ne bucurăm deja de patch cu funcție de pauză cu tot.

O grafică unică: de la cer la clădiri și efecte, totul fascinează.

Însă când vă lansați în atac, bestiile devin dintr-odată invizibile. Acestea apar în interval de câteva secunde, lovesc și dispar din nou. Urmează iar un atac pe la spate. Sângele începe să vă clocotească și vă puneți întrebarea unde se poate asimila acest truc al transparenței...

Doar două tipuri de jucători nu-și vor găsi satisfacția la lupte. În primul rând, aceia care nu utilizează oferta de discipline și lovesc neîndemânatic cu măciuca. În al doilea rând, cei care își suprasolicită hardware-ul. Căci de îndată ce imaginea devine sacadată, pierdeți privirea de ansamblu în învâlmășeală. Greu e și cu tacticile hei-rup a la *Diablo*: cine dorește să aplice unu la unu atacurile frontale ale acestui clasic beneficiază foarte repede de o extracție a caninilor.

Ajuns în Viena, a doua stație a jocului, după Praga, tot în Evul Mediu, veți soluționa mistere ușoare, veți sări peste acoperișuri, la lumina lunii, pentru a găsi intrarea secretă în domul Sf. Ștefan, la lumina zilei vă furișați din colț în colț, vă veți măsura cu luptători cu sabie, cu mici căpcăuni de piatră, cu umbre vii și cu cavaleri, trebuind și să evadați din

Pană de salvare

Ce face o echipă de designeri în al cărei concept fanii au găsit un element oribil? Un patch rapid.

După abia două zile de Vampire, în comerțul american linile de telefoane ale lui Activision s-au încins. Aproape fiecare apel critica același punct: funcția de salvare. Cu toate că sistemul nu este o greșală de programare, ci parte a conceptului inițial, a dat-o totuși complet în bară. Nu mai are importanță, producătorul a reacționat. Până la începutul lui iulie, patch-ul corespunzător va fi pus la dispoziție și vor mai veni următoarele...

1. salvare liberă oriunde
2. o tastă de pauză pentru lupte
3. îmbunătățiri ale comportamentului adversarilor
4. suport modem mai bun pentru jocul pe Internet

PC

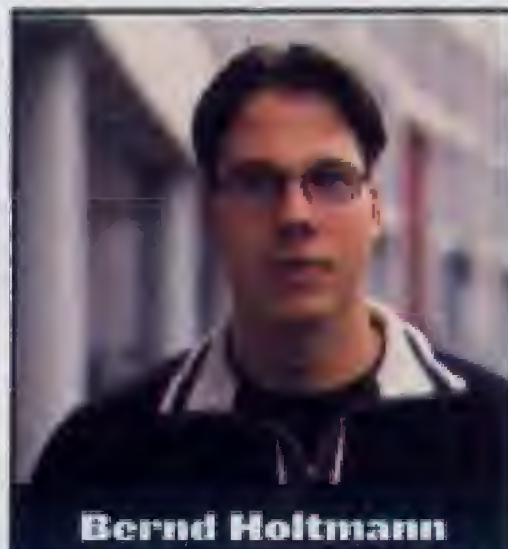
Games



Testcenter

Vampire: The Masquerade

Instalat și rulează



Bernd Holtmann

Dacă doriți să jucați *Vampire: The Masquerade* cu toate detaliile și la o rezoluție înaltă, ar trebui să dețineți un calculator cât de cât performant. Satisfacția adevărată începe de la un Celeron 400 cu placă Voodoo3.

- meniul de opțiuni promite o creștere remarcabilă a vitezei de rulare. Aici setați mai întâi detaliile la minimum, apoi dezactivați imaginile animate ale caracterelor. Reflexiile pot fi păstrate.
- Atenție: reducerea rezoluției aproape că nu are nici un efect.

Așa rulează jocul pe PC-ul dumneavoastră

PROCESOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Savage4	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo2 Diamond Master 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee Diamond Master Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

GLOSAR ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA MOTIVAȚIONALĂ

Trebuie să ne lipsim de comparații. *Vampire* nu este *Baldur's Gate* și nici *Diablo*, ci cu totul altceva. Story-ul, luptele de acțiune și realizarea caracterelor asigură alternativ curbe de motivație.



Teatru de păpuși

Coordonarea unui vampir decurge foarte ușor și în 3D. Aici vă arătăm de ce.

Cel mai mult utilizați mouse-ul pentru comenzi standard, în timp ce cu tastatura coordonați mișcările camerei și manevrele speciale. Nu aveți nevoie de mai mult de zece minute de antrenament.

Coloana de cifre:

- 8 camera urcă
- 2 camera coboară
- 4 camera se rotește spre stânga
- 6 camera se rotește spre dreapta
- + apropie imaginea (zoom +)
- îndepărtează imaginea (zoom -)

Mouse:

- O aleargă/utilizează/atac/-vorbește
- R utilizează disciplina activată
- G Atac alternativ

Ce senzație când cavalerul cruciat manevrează lansatorul de flăcări!

temnița unui bonvivant. Când ajungeți din nou în Praga și reușiți să o vedeți pentru o clipă pe Anezka, în condiții curioase, lumea se întunecă. Prima parte a jocului s-a sfârșit. Cut!

Vă treziți în 1999 în laboratorul unui cercetător dement de vampiri din Londra. Coloana muzicală și adversarii au devenit mai moderni. Acompaniați de sunete industriale, cercetătorii aruncă neîncetat cu apă sfințită, soldații vă invită la un grătar cu lansatoarele de flăcări, iar puștile cu alică vă mai fac câteva găuri în zdrențele și așa deja destul de aerisite. E un fel de a spune că dacă ai deja o mie de ani, nu te mai doboară nimic. Imediat după asta, ca măsură educativă, veți ușura de haine un hoț care a vrut să vă buzunărească, apoi vă legați părul în coadă și aruncați o privire liniștită asupra modernei metropole: mașini, lămpi, multe lucruri noi, care trebuie întâi înțelese. E păcat că vechii prieteni povătuitori nu vă mai stau la dispoziție. Însă la într-un moment decisiv va apare oricum un înlocuitor pentru aceștia. Mai târziu vi se alătură și o damă de bordel și un Nosferatu. Pașii acțiunii devin mai rapizi spre sfârșitul jocului,



OPINII

Roba din dulap și dantura de plastic în gură spune totul. Mi-am găsit jocul preferat.

Daniel Ch. Kreiss

Sunt conștient că, pe de o parte, cu entuziasmul meu de vampir întind nervii colegilor, însă pe de altă parte mi-e totuna. De o veșnicie nu m-a mai prins atât de tare un joc. Cred că așa o afirmație îi este permisă unui începător! Înainte de toate, mă fascinează stilata împărțire a story-ului în Evul Mediu și prezent: de la muzica de orchestră se trece la beat-uri industriale, costumele de epocă devin haine de lac și piele. Cu tot respectul convenit, e cool! Pentru a rămâne totuși fair play, trebuie să spun că începătorii trebuie să fie atenți la început: numai cine își împarte din timp, cum trebuie, punctele de experiență va putea evita neplăcerile de mai târziu. Cei care nu și-au făcut planurile cum trebuie vor întâmpina începând cu Viena un grad mult mai mare de dificultate. Grafica și modul multiplayer confirmă în plus clasa jocului. Cu patch-ul promis, senzațiile vor fi și mai plăcute.



Trebuie să fi jucat Vampire pentru a mușca și mâine cu forță, fie și dintr-un măr.

Florian Stangl

Florian se plânge critic: cine păcătuiește cu un mod atât de tâmpit de salvare ar trebui să-și schimbe numele din Nihilistic în Diletantistic! Vai ș-amar dacă nu apare în curând patch-ul promis! În rest, Vampire m-a fascinat la fel de mult ca pe colegul Kreiss: o optică elegantă și un sunet plin compensează pe deplin misiunile mai puțin bogate în diversitate. Vampire nu este prea complex, însă cu ajutorul lui vă puteți transpune perfect în rolul unui vampir și vă puteți dedica integral acțiunii pline de atmosferă. Atenție, aceasta e strict lineară! Cine apreciază libertatea în acțiune mușcă la acest joc de gâtul greșit.



SĂRU-MÂNA Cine caută o dovadă pentru callitatea optică, să arunce o privire asupra reflexiilor teribil de izbutite de pe podea. Fiecare personaj, fiecare pictură este duplicată în timp real, chiar și flăcările făclilor.

Cine nu face uz de vrăji își îngreunează fără rost luptele, care devin monotone.

traficantii de oameni.

Pe cât de trăsniță e povestirea, pe atât de perfectă este înscenarea. Plictiseala garantat că nu se ițește până la sfârșitul jocului. O singură problemă deranjează în ultima treime a jocului: cumpărați pistoale și puști, când ce trebuie să constate modernul nostru vampir? Cu cuțitele se pot provoca daune mult mai mari! Abia începând cu lansatoarele de grenade și cu mitralierele veți putea savura avantajele armelor moderne. Nu e chiar logic. Dar nu contează, peisajele și personajele trăsnițe ale lumii moderne, de la vrăjitoarea Voodoo până la hacker-ul de computer, compensează orice cusur de logică. Trebuie să amintim în special oferta multiplayer a lui Nihilistic, cu care puteți adapta propriile povestiri pentru a deveni jocuri de vampiri.

E adevărat că editoarele nu sunt chiar cele mai simple, însă după o scurtă perioadă de adaptare oricine se descurcă. Iar la poveștile deja realizate poate participa oricine pe Internet.

Înainte de toate, Vampire este deosebit prin acțiunea puternic subliniată. Un termen de comparație directă încă nu există. Încercați și decideți singuri.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



DOMUL SF. ȘTEFAN La timp, adică înainte de răsăritul soarelui, descoperiți o intrare.

Iar momentele de suspans atât de numeroase că nici nu mai apucați să vă închideți gura. Ați avut deja ocazia de a asculta o discuție dintre un vampir medieval și un reprezentant al generației rap? Rareori puteți râde așa de bine. Până la finală, veți dezintegra cartierul general al unei secte egiptene, veți găsi indicii referitoare la existența lui Anezca în New York, traversați oceanul, vă luptați cu bandele de pe străzi și în cele din urmă veți coopera chiar și cu FBI-ul, pentru a elimina un cerc de



PFUI, UN PĂIANJEN! După peste o mie de ani trăiți, Christopher cunoaște cele mai felurite insecticide.

PE CD-ROM!
Gustați puțin din atmosfera vampirilor cu video-ul nostru.

PUNCTAJ

Vampire: The Masquerade - Redemption

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- Diable 2**
Nu prezintă concurență: haiosul joc nu este calificat ca RPG.
- Vampire**
Holărât, cel mai bun RPG modern. Ca gameplay și tehnică, momentan nu există nimic mai bun.
- Ultima 9**
Un joc excelent din atelierele lui Origin.
- Rückkehr nach Kronen**
Un amestec convingător între adventure și RPG, un story reușit.
- Night & Magic 9**
Nu a avansat. Începând cu partea a șasea, jocul nu s-a mai schimbat.

GRAFICĂ Foarte bună
Arhitectura, texturile și efectele sunt fascinante.

SUNET Bun
Nota cea mai bună și o auzi încă vocile engleze.

CONTROL Foarte bun
Fără scurtă de acomodare, apoi intuitiv și simplu.

MULTIPLAYER Foarte bun
Joc RPG liber la PC, absolut inovativ.

86%
SATISFACTIE

NECESAR
Pentium 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 800 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 1240 MB

GRAFICĂ
X Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 5 Internet 5
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL
Force-Feedback X

Spion sau scelerat

Cea mai nouă manevră de geniu a lui Warren Spector: un SF-thriller super-palpitant, care o să vă trezească paranoia

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ion Storm ■ OFERTANT Eidos ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Deja apărut ■ Nerecomandat sub 18 ani

PE SCURT

- 15 scenarii răspândite pe tot globul
- Grafica se bazează pe engine-ul lui Unreal Tournament
- Trei secvențe finale diferite
- 25 de tipuri de arme diferite upgradabile
- 18 capacități speciale

Cea mai nouă operă a creatorului lui *System Shock*, *Warren Spector*, nu este un joc simplu. Vă dă libertate completă de acțiune. Vă face responsabil pentru consecințele acțiunilor dvs. Are caractere la nivelul romanelor, o acțiune foarte tensionată și dispune de un engine grafic excelent. Însă înainte de toate, vă pune o întrebare existențială: ce ați face dacă nu ați mai putea avea încredere în nimeni pe lume?

Potrivit manualelor de psihologie, paranoia este iluzia patologică

de a fi permanent observat sau urmărit. Pentru agentul special JC Denton, această nebunie a devenit deja de mult o realitate. În timp ce în America viitorului o epidemie mortală face ravagii în rândurile populației iar regulile civilizației decad din ce în ce mai mult, în timpul unei acțiuni aparent obișnuite agentul dă peste un indiciu incredibil. Se pare că există deja de mult timp un antidot pentru molimă. Vaccinul nu este însă accesibil maselor largi de populație, ci este ținut pentru personaje importante, precum politicienii și magnații din

economie. Când Denton începe cercetarea acestor realități incredibile, dă de urmele unei organizații internaționale secrete, care tinde deja de mult timp să preia conducerea lumii și ale cărei sfuri se întind până în sferile cele mai înalte ale guvernului. Însă cu cât află mai mult despre secretele conspirației, cu atât mai tare se strânge lațul în jurul lui. În cele din urmă, vine momentul în care nu mai poate avea încredere în nimeni: colegi, politicieni, mandatar, chiar și propriul său frate, toți par implicați în evenimente.



PERSPECTIVE SUMBRE

Distrugere, epidemii și paranoia. Imaginea pe care ne-o oferă Deus Ex asupra viitorului nu pare tocmai optimistă.

Dvs. intrați în rolul agentului special și străbateți pe parcursul acțiunii 15 locuri diferite, pe tot globul, pentru a pune mâna pe capii conspirației. În pofida accentului clar pe acțiunea 3D, și jucătorii de RPG vor avea satisfacție la Deus Ex: prin adunarea punctelor de experiență, vă îmbunătățiți pas cu pas aptitudinile în mânărea armelor speciale și în spargerea sistemelor de calculatoare. Cel care, de exemplu, pleacă la vânatoare de teroriști cu pușca cu lunetă va întâmpina la început dificultăți extreme. La o privire prin lunetă, imaginea tremură atât de intens încât nimerirea adversarului devine un adevărat joc de noroc. Doar după ce ați îmbunătățit aptitudinea respectivă "riflă" cu câteva puncte, Denton va avea o mână mai sigură și va ochi fără a tremura. Același principiu este valabil și pentru spargerea omniprezentele sisteme de calculatoare; cu cât JC este antrenat mai bine în manipularea aparatelor electronice, cu atât mai repede decurge procesul și cu atât mai mică va deveni probabilitatea de a fi descoperit în timpul accesării sistemului.

Un alt element important pentru succes este purtat de agent sub propria piele, la propriu. Eroul dvs. dispune de așa-numite nano-implanturi. Microchip-uri care i-au fost implantate sub piele îl ajută, de exemplu, în funcție de calitatea pe care o controlează, să vadă mai bine pe întuneric, să facă față unor cazuri de forță extreme sau să alerge foarte repede. Vă aflați în fața unei bariere laser care la contact declanșează alarma și nu puteți dezactiva enervanta chestie? Să sperăm că v-ați dotat cu un nano-implant în biceps. Cu ajutorul acestuia și al câtorva lăzi extrem de grele, vă puteți construi trepte artificiale, care vă duc peste razele periculoase.



PUTERNIC, DAR PROST Mai bine nu enervați uriașii roboți de luptă; după câteva focuri, de cele mai multe ori deveniți carne tocată. Slavă Domnului, camarazii de tablă se lasă destul de simplu păcăliți.

Deus Ex îi oferă jucătorului posibilități nenumărate de soluționare a problemelor. De la măceluri sângeroase până la abordarea complet lipsită de violență, totul este posibil.

Combinăția dintre atributele de caracter, aptitudinile speciale și nano-implanturi vă permite să vă dezvoltați personajul în direcții diferite. Puteți să vă croiți calea cu ajutorul grenadelor, armelor cu foc continuu și puștilor cu lunetă, cum, de asemenea, e posibilă și păcălirea adversarilor, într-o manieră a la Dark Project. Cel care se ascunde ca maestrul hoților, Garrett, în colțurile întunecate, se furișează fără zgomot în spatele adversarilor și îi elimină discret cu șocuri electrice, are în cele mai multe cazuri

de-a face cu un grad sporit de dificultate, însă va fi răsplătit cu mai multe puncte de experiență și cu arme mai bune. Deus Ex permite o abordare violentă, însă încearcă să îndrepte jucătorul spre o manieră mai cumpătată. Posibilitățile de acțiune în situații problematice sunt uneori atât de diverse, încât jucătorul aproape că se simte suprasolicitat. Pentru a penetra o clădire puternic păzită, Denton poate, de exemplu, să tragă ca nebunul în paznici sau să încerce să se furișeze neobservat printre ei.



DEPOZITUL PIESELOR DE SCHIMB În acest meniu vă dotați eroul cu implanturi, care îi conferă capacități speciale utile.

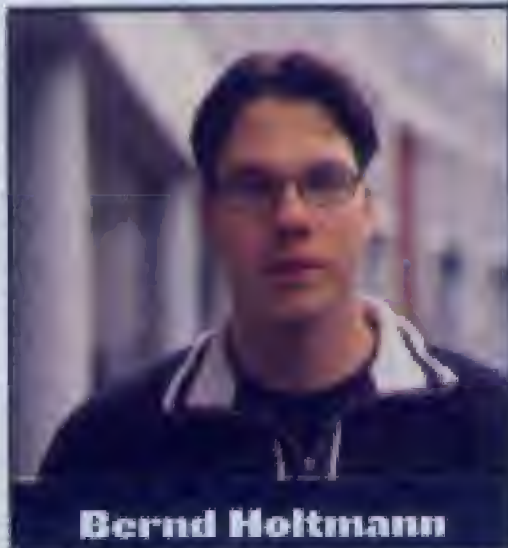


LIPSĂ DE TRANSPARENTĂ Domnii misterioși cu costumele negre apar destul de des pe parcursul jocului și de la bun început nu inspiră prea multă încredere.

Testcenter

Deus Ex

Instalat și rulează



Bernd Holtmann

Deus Ex lucrează cu engine-ul de succes al lui Unreal Tournament, însă într-o formă mult modificată. Cu toate că nu debordează de efecte speciale, în test s-a dovedit a fi foarte pretențios. Cu o placă Voodoo 3 sunteți pe partea cea bună.

- Instalarea completă vă aduce o sporire impresionantă a performanțelor, însă cere și 750 MB pe HDD
- Pentru orice eventualitate, opriți toate programele care rulează în background. Outlook, ICQ și Co. frânează imens.

Așa rulează jocul pe PC-ul dvs.

	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	RAM										
	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Savage4	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 2dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

versiunea Deus Ex nu a fost compatibilă cu plăcile GeForce.

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA MOTIVAȚIEI

Fascinația pentru Deus Ex se conturează încet. Dacă însă acțiunea începe cu adevărat, epopeea sumbră devine tot mai atractivă.



SUB ATAG Conflictele directe cu adversarii trebuie evitate mai ales la începutul jocului.

Însă s-ar putea să existe undeva și un terminal de computer, unde se poate opera pentru a manevra uși, sisteme de siguranță și instalații automate de tragere, astfel încât adversarii să devină prizonierii propriei redute. În funcție de decizia care este luată, pentru varianta sângeroasă sau pentru cea mai elegantă, acțiunea se schimbă în funcție de opțiunea luată. În total, există trei secvențe de încheiere, ceea ce face ca factorul de reluare a jocului să fie foarte ridicat.



DIALOG La început încă mai vedeți în soldați niște aliați. Unii dintre aceștia vă vând chiar și arme utile.



ÎNTRU COLEGI Doi colegi la o ședință de criză. Androidul Anna devine mai târziu un personaj-cheie.

Una din puținele lipsuri ale lui Deus Ex este absența fazei de începător. Pe lângă gradul și așa deja foarte ridicat de dificultate, controlul ar putea, înainte de toate, să dea bătaie de cap începătorilor. Îi conduceți pe Denton cu tastele săgeți și cu mouse-ul cu care apăsați și nenumărate meniuri. Pe lângă inventar, mai trebuie să urmăriți și agende automate afișaje ale valorilor de caracter, aptitudinilor și implanturilor. Cu ajutorul tastei stângi a mouse-ului, comunicați cu persoanele din jur sau utilizați obiecte. Cu cea dreaptă cerceți adversarii morți sau inconștienți ori adăugați obiecte la Inventar.

Din punct de vedere optic, Deus Ex dezamăgește puțin. Cu toate că producătorii au utilizat engine-ul Unreal Tournament, cunoscut pentru efectele sale grandioase de lumină, jocul nu are ținuta grafică a renumitului spectacol multiplayer.



IMAGINE DE ANSAMBLU Personajul dvs. poate evolua pe 12 discipline, prin colectarea punctelor de experiență.

Scenele sunt cam șterse și destul de colțuroase, iar animațiile adversarilor umani și ale roboților, chiar dacă destul de detaliate, dau totuși o impresie nenaturală. Sunetul, în schimb, din orice perspectivă l-am analiza, a ieșit pur

Gameplay-ul lui Deus Ex este pur și simplu grandios, dar grafica dezamăgește. Din engine-ul Unreal s-ar fi putut scoate mult mai mult.



HAPPY HOUR Într-un bar rău famat faceți câteva cunoștințe interesante și stabiliți contacte importante, de exemplu cu această atrăgătoare domnișoară.



Deus Ex-ul lui Warren Spector deține elementul care lipsește multor jocuri actuale: feeling-ul uman.

Florian Stangl

Recunosc, la prima privire aruncată asupra lui Deus Ex nu toată lumea sare în sus de exaltare. Grafica nu utilizează la maxim posibilitățile oferite de engine-ul Unreal Tournament, trebuie să renunțați complet la efectele speciale, iar controlul pare la început greu accesibil. Cine totuși se lasă pe mâinile epopeii pesimiste va fi repede răsplătit din belșug: în spatele fațadei sărăcăcioase se ascunde unul dintre cele mai complexe, palpitate și inovative jocuri al ultimelor luni, o bijuterie sumbră pentru fanii filmelor de genul Blade Runner sau ai renumitelor Dosare X. Pe lângă atmosferă, extrem de impresionantă este redarea coregrafică a caracterelor principale. Nenumăratele dialoguri sunt înscenate cu o asemenea mișcă și detaliu, încât omul nu poate face altceva decât să se întrebe când vine adaptarea pentru marile ecrane.

și simplu grandios și deasupra oricărei critici. Fondul muzical se adaptează dinamic evenimentelor din joc, iar sunetele industriale au o calitate aproape de soundtrack. Și dialogurile sunt pronunțate sonor și convingător, însă permit doar patru jucători care stăpânesc perfect limba engleză. Pentru celelalte variante ale jocului, dialogurile sunt subtitrate în limba respectivă. Datorită lungimii masive a dialogurilor (peste 150.000 rânduri de text), Eidos a decis să renunțe la o sincronizare completă pentru variantele în limbile de circulație mondială.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Deus Ex este ca un roman bun, avându-vă pe dvs. ca personaj principal.

Andreas Sauerland

Deus Ex este mai mult decât un action-adventure obișnuit, semănând mai degrabă cu un roman interactiv. Rareori a reușit un joc să mă ținut în fața ecranului doar cu ajutorul story-ului. Varietatea incredibilă a posibilităților de acțiune și elementele decente de RPG nu au mai fost întâlnite decât în System Shock 2. Încercarea de a stimula jucătorul pentru a adopta o manieră non-violentă nu numai că este de laudat, dar solicită și în cele mai tari secvențe de luptă o gândire strategică în locul unui simplu schimb de foc. Cine apreciază jocurile de dincolo de mainstream, ca System Shock sau Dark Project 2, își poate găsi opera de căpătâi în Deus Ex. Chiar și fanii împușcăturilor constante ar putea fi pur și simplu depășiți în multe secvențe ale acestei epopei.

PUNCTAJ

IN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

Dark Project 2
Continuarea grandioasă a aventurii din jurul hoțului Garrett.

Deus Ex
Opera de science fiction nu impresionează doar prin acțiune, ci și prin atmosfera densă.

System Shock 2
Coșmarul din spațiu seamănă mult cu Deus Ex.

Half-Life
Un 3D clasic, cu o atmosferă plăcută, dar care între timp s-a cam umplut de praf.

Rogue Spear
Și aici, în locul shooter-elor se cere o acțiune strategică.

GRAFICĂ Bună
Engine-ul nu a fost optim exploatat.

SUNET Foarte bun
Dialoguri numai în limba engleză

CONTROL Bun
La început cere puțin exercițiu

MULTIPLAYER nu poate fi calificat
Nu există mod multiplayer

89%
SATISFAȚIE

NECESAR
Pentium II 300
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 150 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 750 MB

MULTIPLAYER
Număr de jucători/joc
Single-PC ~ Rețea ~ Internet ~
Număr de jucători/CD -
CD-uri/pachet -

CONTROL
Force-Feedback X

Cascadorii cool și motoare încinse

Cu un design amănunțit al traseelor și cu o grafică fixă, MotocrossMadness 2 oferă un off-road feeling pur

FACTS

■ PRODUCĂTOR Rainbow Studios ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 6 ani

PE SCURT

- Zece areale de joc
- Cinci moduri de conducere
- 16 cascadorii
- Peste 20 de vehicule
- 70 de trasee

Când fanaticii noștri blindați cu plastic ară pădurile și dâmburile, ecologiștilor li se face rău.

În Motocross Madness 2 puteți să vă potoliți pofta de ulei, benzină și noroi cu conștiința de ecologist împăcată.

Cu motoarele urlând, vehiculele off-road se îndreaptă spre linia de finish și gonesc cu accelerație maximă peste prăpastie. Curajoșii artiști pe două roți plutesc prin aerul îngreunat de fum de eșapament al arenei de motocross și fac cascadorii înspăimântătoare. Vuietul admirator al spectatorilor devine un oftat colectiv compătimitor când greșesc din nou aterizarea și mă izbesc dur de solul pistei.

Astfel de evenimente dureroase

țin de desfășurarea normală a lui *Motocross Madness 2*. Din postura de călăreț pe două roți, în modul carieră evoluți de la stadiul de începător până în grupul de vârf al săritorilor din noroi. Traseele sunt stabilite foarte lejer: în peisaj sunt împrăștiate câteva puncte de control, pe care nu aveți voie să le evitați. În rest, depinde de dvs. cum vă găsiți calea cea mai scurtă prin ținuturile vaste ale pampasului. Pare mai ușor decât e în realitate: arealurile d.p.d.v. grafic opulente



CA LA TELEVIZOR Camera de acțiune urmărește traiectoria erolor off-road din unghiuri deosebit de spectaculoase.



■ ZBOR DE FORMAȚIE

Când concurenții se apropie așa de mult în aer, accidentele sunt aproape sigure.



LĂUDABIL La săritura peste prăpastie în ambianța hibernală, bikerii enduro ating înălțimi nesperate.



PRESAT DE TIMP Pistele de super cross se numără printre cele mai dificile. Curbele ascuțite solicită concentrare maximă.

sunt presărate cu arbori, clădiri de toate felurile, care nu numai că arată bine, dar oferă și multe posibilități de coliziune, ceea ce costă secunde prețioase. Pentru palpatăii suplimentare există un trafic permanent de mașini și trenuri, care face abstracție totală de evenimentul sportiv și înaintea stoic. În modul carieră, împotmolirile de pe traseu mai au un efect

secundar: cine își permite prea multe pauze trebuie să se aștepte la costuri medicale și de reparație astronomice. De aceea, înainte de a vă încerca norocul ca șofer de carieră ar trebui să apelați la nenumăratele opțiuni de antrenament. Aici căderile rămân fără urmări și puteți cerceta singur, în liniște, fiecare punct de pe traseu.

Aceste ture de antrenament sunt utile mai ales atunci când doriți să stăpâniți pe deplin nenumăratele cascadorii. Ca în jocul predecesor, alter ego-ul dvs. virtual dispune de un repertoriu vast de secvențe acrobatică, cu ajutorul cărora vă puteți da cu efect în spectacol. Cu diferite combinații de taste și de joystick, vă puneți personajul să efectueze exerciții curajoase, pentru care în modul carieră primiți bani-gheață de la sponsori. Binecuvântarea financiară apare însă doar dacă după cascadorie aterizați cu motocicleta în siguranță. Pentru asta nu ajunge să vă stăpâniți perfect motocicleta, ci trebuie să apreciați corect și calitățile trenului pe care doriți să aterizați. Veți rămâne pe șaua doar dacă roțile stau în unghiul potrivit când ating solul.

Cine se simte în stare de mai mult după mai multe ședințe de antrenament, trece în cariera de curse a la *Motocross Madness 2*. Porniți ca un novice necunoscut cu un vehicul submediocru și vă luptați cu alți șapte șoferi într-o cursă din ce în ce mai dificilă, pentru râvnitele puncte ale campionatului. Diferitele clase sunt împărțite în funcție de cilindree și de dificultate, însă un motor mai puternic nu dă de fiecare dată performanțe mai bune. Ușoara clasă de 125 cc este de exemplu mult mai agilă decât uriașii bolizi de 600 cc. Pe lângă performanța pe traseu, între curse trebuie să vă ocupați și de problemele financiare. Fiecare cursă înseamnă

o taxă de participare, iar întreținerea vehiculului și a oaselor dvs. virtuale nu e nici ea gratuită. Cea mai simplă cale de a menține contul propriu în domeniul cifrelor negre este câștigarea a cât mai multe curse posibile, căci pentru aceasta primiți cei mai mulți bani. Oaspeții permanenți ai treptelor podiumului se pot bucura de vehiculele perfecționate și de țoalele off-road colorate ale diferiților sponsori, pentru îmbunătățirea imaginii proprii.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch

Mini-Testcenter

Instalat și rulează

- Pe sistemele mai lente decuplați mai întâi cerul și sistemul de particule.
- Modul software este doar pentru sistemele performante.

ASA RULEAZĂ PE SISTEMUL DVS.

(testat la o rezoluție de 800x600 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	486	Celeron 400	Pentium III-500
Software	■	■	■	■
G-400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

Legendă ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

COMENTARIU

Cu o placă 3D și un CPU cât de cât actual sunteți pe partea cea sigură. *Motocross Madness 2* impune pretenții hardware îmbucurător de scăzute.

PROFUL DE DURERE

Pentium 233
64 MB RAM
placă 3D
cu 4MB

Decuplați detaliile și setați rezoluția la cel mai mic nivel. Jocul rulează astfel și pe configurația minimală destul de repede, însă nu dă satisfacție



OPINII

Mă mănca mâna de pe accelerator. Motocross Madness 2 oferă pură satisfacție.

Sascha Gliss

Microsoft ne dovedește din nou cum trebuie să arate o continuare reușită. *Motocross Madness 2* compensează lipsurile precursorului, fără a se îndepărta prea mult de principiul original al jocului. Goana pentru puncte, cei mai buni timpi și echipamentul îmbunătățit vă oferă multă satisfacție și în varianta nouă. Cel mai tare e prin arealurile în aer liber, în care chiar și motocicliștii experimentați găsesc câte ceva nou de descoperit. Aceste curse constituie totodată și cea mai mare provocare din joc, deoarece, de multe ori, datorită vegetației abundente și șoferilor care conduc fără precauție, nu vă rămâne prea mult spațiu pentru manevre. Controlul este în continuare puțin prea sensibil, dar, după o perioadă scurtă de acomodare, chiar și cele mai complicate cascadorii pot fi efectuate cu succes.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

- **Motocross Madness 2**
Continuare reușită cu peisaje vii și cu moduri variate de curse.
- **Motocross Madness**
Depășit în toate punctele esențiale de urmașul său.
- **Extreme Biker**
O grafică splendidă asociată unui control suprasensibil.
- **Moto Racer 2**
Un Enduro racer mediocru, fără high-light-uri deosebite.
- **Internal Moto-X**
Eșecul absolut printre jocurile de motocicletă off-road.

GRAFICĂ

..... Foarte bună
Motocicliști animați fluid, neisale frumoase

SUNET

..... Satisfăcător
Efecte sonore adevărate

CONTROL

..... Bun
Necesită antrenament fluid cam sensibil

MULTIPLAYER

..... Bun
Toate variantele importante sunt reprezentate

84%
SATISFAȚIE

Motocross Madness 2

NECESAR

Pentium II 233
64 MB RAM
6xCD-ROM
HDD: 217 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500
128 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 560 MB

GRAFICĂ

- ✓ Software
- ✓ 3Dfx/Glide
- ✓ Direct 3D
- ✗ Open GL

SUNET

- ✓ EAX (SBLive!)
- ✗ Aureal 3D
- ✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✓

0 chestiuane de nervi

Măcar în al 12-lea ceas, fanii tehnologiei 2D de modă veche trebuie să-și deschidă ochii

FACTS

■ PRODUCĂTOR Pandemic ■ DISTRIBUITOR Activision ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- Design al misiunilor numai bun pentru începători
- Două campanii a câte zece misiuni
- Tehnologie 3D excepțională
- În jur de 35 tipuri de unități
- Moduri multiplayer variate
- Editor hărți

În Karton se declanșează lădul când super-tehnologizații JDA se întâlnesc cu sprawler-li întărătați: ambli combatanți pornesc un război de o clasă aparte cu cele mai grele piese de artilerie. *Dark Reign 2* ne demonstrează în modul cel mai convingător cum trebuie să decurgă lucrurile în mod normal.

La fel ca în titlurile cunoscutului *Command & Conquer*, și aici se luptă două partide pentru preluarea conducerii asupra pământului: the JDA (Jovian Detention Authority) trebuie să se apere contra rebelilor sprawleri care și-au stabilit așezările dincolo de orașele în formă de cupolă ale JDA. La fel ca în hit-urile casei Westwood sau în *Earth 2150*, și aici combatanții încearcă să controleze cât mai multe mine de taelon, singura



VRĂJEJI Preoți atotputernici se ocupă de binele colegilor lor.

materie primă cu care se pot construi clădirile și unitățile de luptă aeriene, terestre și marine. Alegeți mai întâi una din cele două facțiuni și începeți să construiți baza, după schema deja cunoscută din C&C. Asigurați producția de curent și construiți o rafinărie, o cazarmă și un atelier de vehicule pentru trupele de pe front. În ciuda



O LUPTĂ Un cvartet de sprawleri doboară un atacator enervant.

unor unități originale precum "go-go-racer" sau "sprawler priest", nu aveți prea multe posibilități de alegere, iar unitățile nu sclipesc de inteligență; deseori, ele rămân pe loc inactive, în timp ce colegii lor sunt măcelăriți câțiva metri mai încolo. După ce ați ales una din campanii, primiți o mulțime de misiuni variate. În prima vă





FLEXIBIL Cele șase moduri ale camerei video fac posibil un zoom fără trepte și întoarcerea hărții în orice direcție. Totuși, în tolu luptei căutați să nu vă pierdeți orientarea.

Încercați puterile ținând piept unui atac sau atacați o redută cu oamenii dvs. De exemplu, în cea de-a opta misiune a campaniei sprawlerilor sunteți însărcinat să distrugeți un mecanism care controlează deschiderea și închiderea unei cupole JDA. Pe drum întâlniți nu numai trupe inamice, ci și viermi monstruoși, unități allate și un om de legătură, care vă călăuzește prin peisajul arid și ostil. Trebuie să aveți în permanență grijă să nu cădeți în vreo ambuscadă. Raportul de forțe este cât se poate de echilibrat, cu toate că JDA dispune de unități mai solid articulate decât sprawler-ii, care introduc în luptă chiar și specialiști magicieni.

Controlul unităților militare și civile este mai simplu decât în *Earth 2150* iar construcțiile pot fi controlate comod cu mouse-ul iar meniul doar foarte puțin din spațiul de pe monitor. În mod corespun-

zător, aveți o privire de ansamblu asupra evenimentelor din joc care, mai ales în timpul luptelor, arată atât de impresionant că-ți taie respirația - de entuziasm, bineînțeles. Dacă activați gradul cel mai ridicat de detaliu, veți savura cele mai colorate efecte și cele mai animate figuri care, văzute de aproape, arată la fel ca suratele lor din ego-shootere. Cu cât depărtați zoom-ul mai mult, cu atât mai mic devine numărul de poligoane, astfel încât, privit de la înălțimea maximă, jocul apare ca fiind foarte fluent. Din păcate, în comparație cu unitățile și efectele speciale, peisajele arată destul de sterile, chiar dacă flecare misiune se desfășoară în alte culise, iar jucătorul este transpus atât în câmpurile verzi, cât și în deșerturile aride. Totuși, nu vă plictisiți nici aici, căci un soundtrack captivant comentează evenimentele într-un mod foarte muzical. Modul



CA O PLANTAȚIE Rezervele de taelon, singura resursă de pe planetă, arată ca niște șuvoaie de lavă sau sloiuri de gheață.



ATAC ÎN PICAJ Forțele aeriene ale ununilor JDA atacă o redută înconjurată cu garduri electrificate.

multiplayer nu este cu nimic mai prejos decât single player-ul: adversarii pot fi puși pe jăratec prin LAN sau Internet în cinci moduri diferite.

Peter Kusenberg
Cornellu Dan

Avantajele tehnologice: Dark Reign 2 promovează principiul de joc C&C în cea de-a treia dimensiune.

PE CD-ROM!
Vă arătăm cum se zboară în *Dark Reign 2*.



OPINII

Comandantul deține întotdeauna privirea de ansamblu asupra luptei.

Peter Kusenberg

Când doi se ceartă, al treilea câștigă, în acest caz fanii RTS-ului captivant. Construirea bazelor, echiparea și producerea unităților, cercetarea terenului, lupte gigantice și efecte speciale impresionante - ce și-ar putea dori mai mult o inimă de strateg? Păi, mi-aș fi dorit peisaje care să conțină și altceva decât câmpii goașe și unități aiurite de luptă. Cel mai mult m-a enervat controlul impropriu pentru stângaci: dacă aș fi vrut să rotesc camera, trebuia înainte să-mi scrântesc degetele, căci tastatura nu se poate configura manual. Trecând cu vederea peste aceste scăderi, băieții de la Pandemic și-au demonstrat încă o dată puterile, după genialul *Battlezone 2*. Un CD add-on ar fi un cadou potrivit de Crăciun.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativile prezentate pe scurt.

- Earth 2150**
Lupte, construcții, planuri - în acest titlu de TopWare totul este așa cum trebuie să fie.
- Metal Fatigue**
Războiul combojilor se desfășoară pe trei nivele.
- Dark Reign 2**
Cu toată tehnologia extraordinară, jocului îi lipsește acel ceva, ceea ce nu-l împiedică să rămână cel mai bun titlu al sezonului.
- Ground Control**
Aici nu e nevoie să construiești unități și baze... din păcate.
- Thunder**
O operă solidă, dar convențională și heinspirată.

GRAFICĂ Bine
Tehnologie superbă, dar peisajele sunt cam secl.

SUNET Foarte bine
Soundtrack brillant, comentarii inspirate.

CONTROL Bine
Din păcate, nu poate fi configurat.

MULTIPLAYER Bine
O multime de moduri, hărți captivante.

82%
SATISFAȚIE

Dark Reign 2		
NECESAR	RECOMANDAT	
Pentium II 266	Pentium III 500	
32 MB RAM	128 MB RAM	
4xCD-ROM	8xCD-ROM	
HDD: 500 MB	HDD: 500 MB	
GRAFICĂ	SUNET	
✗ Software	✗ EAX (SBLivel)	
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D	
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround	
✗ Open GL		
MULTIPLAYER		
Număr maxim de jucători		
Single-PC 1	Rețea 16	Internet 16
Număr de jucători / CD		
CD-uri / pachet	1	
CONTROL		
Force-Feedback	✗	

Atmosfera e cam încinsă

Tacticienii experimentați au dat peste o nouă provocare: în Ground Control, acțiunile planificate se scriu cu majuscule

FACTS

■ PRODUCĂTOR Massive Entertainment ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- Două campanii a câte 15 misiuni
- Fără construcții de baze
- Fără management de resurse
- Grafică 3D
- Cameră video flexibilă
- Lupte pline de acțiune



FĂRĂ TRAGERI DE TIMP În modul multiplayer intrați imediat într-o partidă în desfășurare.

Construiți cu plăcere baze și abia așteptați să montați ceva unități și să echipați clădirile? Luați mâna de pe Ground Control, căci frumosul foc de artificii se dovedește la o privire mai atentă un adevărat dur, în care aerul arde, la propriu.

Scena: o stepă părăsită de orice viață, undeva în depărtările Siberiei. Actorii: o trupă de zece bărbați greu înarmați, un camion de transport și două vehicule blindate ale Corporației Crayven. Misiunea: atacarea unei baze regionale ale însetatului de putere Ordin al Noului Răsărit și aruncarea în aer a centralei electrice. Imediat porniți la drum, încărcând oamenii în



NIGHTWATCH Explosiile sunt impresionante mai ales în misiunile nocturne. Având în vedere furia distrugătoare, ne putem întreba cine o să repare totul.

camion și luând-o spre nord-estul îndepărtat al sectorului. Pe drum nu aveți ocazia să vă plictisiți: într-o vale îngustă sunteți atacați dintr-o dată de infanteriștii inamici, având mult de furcă în timpul luptei până să-i doborâți. Când, în sfârșit, în zăre apare baza, trebuie să distrugeți rezistența întâmpinată

înainte de a reuși să îndepliniți misiunea.

Pe cât de captivant sunt realizate misiunile, pe atât de simplist este story-ul din background. La fel ca în serla bestseller *Command & Conquer*, și aici două facțiuni se luptă între ele, cu toate că nu există ca miză materii prime. Oricum, chiar





OPINII

În acest război totul stă să explodeze. Pe durată mai lungă, chestiunea devine cam obositoare.

Peter Kusenberg

Ground Control știe să se facă plăcut: misiunile inspirat înscenate, grafica modernă și numeroasele unități de campanie îmi oferă tot ceea ce aștept de la un joc de strategie. Controlul însă, destul de neinspirat, nu mi-a căzut cu tronc. În plus, există prea multe limitări pe care trebuie să le menționez: pe lângă controlul deficitar și lipsa unui sistem de salvare rațional, mă deranjează că nu pot construi nici clădiri, nici unități și depind întotdeauna de unitățile de rezervă aduse de afară. Pe de altă parte, este o adevărată bucurie - ce-i drept, cam rară - că vehiculele și soldații reacționează inteligent, asigurând astfel lupte captivante fără prea multă acțiune inutilă. Cine nu regretă veșnica forfotă de unități din C&C poate risca o ofensivă în magazinul de jocuri PC.

de ar exista, nu ați avea ce să faceți cu ele, căci aici clădirile nu sunt construite, ci doar distruse. Prin analogie cu *Earth 2150*, trupele dvs. sunt livrate pe calea aerului, neexistând nici o altă posibilitate de a înlocui trupele slăbite în timpul bătăliilor. Remarcați, mai ales în misiunile mai complexe, că nu aveți posibilitatea de a salva jocul. Aveți deci grijă la alegerea gradului de dificultate înaintea fiecărei misiuni. Unitățile pot fi controlate doar în echipă: marcați tancul sau avionul unei anumite echipe și activați și celelalte unități aparținătoare. În scurtele secvențe intermediare, comandanții respectivi vă țin la curent cu stadiul actual al lucrurilor; această formă de atribuire a misiunilor ne aduce puternic aminte de *StarCraft*. Ambele fracțiuni se deosebesc nu numai prin exteriorul și tonul comandanților, ci și prin designul unităților. În timp ce grupele Crayven pot fi comparate mai degrabă cu cele ale Corporației Lunare din *Earth 2150*, Ordinul Noului Răsărit ne aduce aminte de trupele NOD din *C&C 3*. Cavalerii cruciați și templeții Frațiunii

Constructorii de baze și modelistii de unități pot să facă un duș: acum au ajuns la putere flancările, manevrele de camuflaj și atacurile prin surprindere.



GU SÂNGE REGE Indicațiile din campanie sunt precise. Păcat că nu există un sistem inteligent de salvare în misiuni, destul de grele, de altfel.

Ordinului nu arată deloc prietenos. La fel ca în *Dark Reign 2*, puteți să vă priviți oamenii direct în ochi, această posibilitate nefiind un simplu artificiu grafic de prisos. Într-una din misiuni trebuie să ajutați un preot aflat la ananghie să iasă din încurcătură, însă e atât de rănit, că-și dă duhul în timp ce vrea să vă dea niște informații. Bineînțeles, trebuie să vă apropiați de el cât mai mult, pentru a putea auzi ce spune. Grafica este o adevărată paradă optică chiar și privită de la depărtare: peste tot, ecranul fulgeră, strălucește și scilipește când se întâlnesc două trupe inamice. Nu este nevoie să le explicați fiecare acțiune în parte; dacă o bază proprie este atacată pe cale aeriană, unitățile răspunzătoare de apărarea antiaeriană deschid focul fără a avea nevoie de invitație specială. Această independență se dovedește a fi imperios necesară, deoarece controlul este cam imprecis, iar camera se mișcă destul de lent. Meniul este mai



SECEȚĂ MARE Cu toate că totul este frumos colorat, peisajele sunt create monotone.

complex decât în *Dark Reign 2*, dar, o dată ce stăpâniți comenzile de la tastatură, *Ground Control* poate fi controlat cel puțin la fel de plăcut ca *C&C 3*, atât în modul single, cât și în cel multiplayer.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan



PE CD-ROM!

Scene pline de efecte speciale ale concurentului lui *Dark Reign 2*



ȘOC ELECTRIC Bazele inamice sunt înconjurate de garduri electrice. Se recomandă folosirea artileriei grele.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativile prezentate pe scurt.

- Earth 2150**
Opera de căpătâi a genului strălucește prin designul aproape perfect.
- Metal Fatigue**
Cei avizi de inovații vor găsi aici aproape sigur ceea ce caută.
- Dark Reign 2**
În ciuda unor mici deficiențe, construirea și distrugerea constituie veritabile desfătări.
- Ground Control**
Titlul plin de acțiune este ideal pentru luptele rapide, ca variație.
- Thunder**
Clona Earth are tehnică, dar nu și atmosferă.

GRAFICĂ Bine
Diferite peisaje și unități 3D.

SUNET Bine
Sunete și comentarii solide.

CONTROL Mulțumitor
Necesită adaptare, nefiind la îndemâna oricui.

MULTIPLAYER Bine
Motto-ul din rețea: acțiune instantanee.

80%
SATISFACTIE

Ground Control	
NECESAR Pentium II 233 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 250 MB	RECOMANDAT Celeron 400 128 MB RAM 8xCD-ROM HDD: 400 MB
GRAFICĂ ✓ Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D × Open GL	SUNET ✓ EAX (SBLivel) × Aureal 3D × Dolby Surround
MULTIPLAYER Număr maxim de jucători Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8 Număr de jucători / CD 1 CD-uri / pachet 1	
CONTROL Force-Feedback ×	

Command or Conquer?

Doi dintre cei mai plini de speranțe copii ai lui Kane se bat pentru grațiile jucătorilor de C&C. Noi îi lășăm pe fiecare să se prezinte și să-și arate părțile tari și cele slabe.

■ **ALEGEȚI ARMA**
În timp ce luptătorul Sprawler (în stânga) se încumetă să atace chiar și tancurile mergând pe jos, soldatul Crayven mai degrabă se ascunde în peisaj.

În definitiv, e o chestiune de gust pentru care dintre cele două titluri brilante din punct de vedere tehnologic vă decideți.

În timp ce *Dark Reign 2* este prezentat pe larg de aproape un an, proiectul denumit *Ground Control* a rămas mult timp un secret bine păzit al producătorilor. Acum, jocul încărcat de acțiune a fost lansat fără prea mult tam-tam și se bucură de primele ecouri pozitive. Doar câteva săptămâni mai târziu, *Dark Reign 2* ajungea pe rafturile din magazine. Chiar dacă fiecare dintre cele două titluri are alte calități, ele sunt totuși atât de apropiate, încât conflictul provocat de stresul vânzărilor nu poate întârzia prea mult. După punctajele obținute în testele individuale se poate vedea că ambele se află cam la același nivel calitativ. Dacă încă nu v-ați decis pentru unul dintre ele, vă recomandăm să aruncați o privire asupra tabelelor noastre comparative. Dacă, pe lângă aceasta, doriți să luați parte la discursurile pro și contra, vă așteptăm cu plăcere în forumul nostru de discuții de la www.pcgames.de.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan

Dark Reign 2

Instalat și funcționează

- Memoria este asul din mânecă. Cutița dvs. ar trebui să dispună de peste 128 MB RAM, dacă doriți ca totul să ruleze cursiv.
- Un GeForce este o recomandare bună în acest caz.

ASTFEL FUNCȚIONEAZĂ JOUL PE PC-UL DVS.

(Testat la o rezoluție de 800x600 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MHz	KE-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

Legendă ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Comentariu

Tehnica strălucită își are prețul ei: satisfacția optică deplină este garantată de un sistem începând cu Pentium III 350.

Granițele durerii

Pentium 233
64 MB RAM
placă video
3D cu
4 MB

Puteți trece prin multe chinuri pentru a face ca jocul să ruleze și pe un PC mai încet. Obligația absolută este însă o placă grafică 3D.

Ground Control

Instalat și funcționează

- În modul software rularea este posibilă la o rezoluție maximă de 640x480 dpi.
- Mouse-ul Microsoft reacționează cam cu întârziere.

ASTFEL FUNCȚIONEAZĂ JOUL PE PC-UL DVS.

(Testat la o rezoluție de 640x480 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MHz	KE-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

Legendă ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Comentariu

Dați fiind că efectele grafice sunt punctul tare al jocului, *Ground Control* devine digerabil doar de la 350 MHz în sus.

Granițele durerii

Pentium 200
32 MB RAM
placă video
cu 4 MB

Chiar dacă aveți o placă grafică 3D, *Ground Control* este ceva mai greu de mânuit decât concurenții săi din America, iar în modul software rulează la fel de încet.

Dark Reign 2

Controlul

După ce, mai mult de o jumătate de an, jucătorul de rând a avut îndoieli privind controlul titlului de strategie, acesta a fost prelucrat încă o dată. Rezultatul se poate vedea: fanii de C&C care sunt obișnuiți cu controlul intuitiv al jocului lor preferat se descurcă și aici fără probleme. Cu toate că perspectiva poate fi controlată după dorință, ea nu creează confuzie. Cel ce s-au declarat mulțumiți de controlul din *Earth 2150* pot să jubileze și acum.

Note

9

Tastă	Acțiune
R	selectarea unității
O	rotirea perspectivei
rotița de scroll	zoom (vertical)
!M\$%&	perspectiva
QASD	înainte, înapoi, la stânga, la dreapta

Grafica

Numeroșii lauri pentru grafică excelentă sunt meritați cu vârf și îndesat: fanii jocurilor au putut să se convingă deja în *Battlezone 2* de la Pandemics de capacitățile performante ale tehnologiei grafice, care și-a arătat adevăratul potențial de-abia în *Dark Reign 2*. Pătrundeți în mijlocul evenimentelor crescând și numărul poligoanelor din care sunt formate unitățile și clădirile crește. Pelișajele sunt realizate cam sec, însă background story-ul îndreaptă acest dezavantaj.



Note

10

Unitățile

Doar 15 unități pe fracțiune? La acest capitol, studioul Pandemics nu prea s-a omorât, însă există totuși unități originale precum "gogoșii" care sunt conduși în luptă de femeile războinică ale sprawler-ilor. Designul unităților este reușit, iar dacă apropați perspectiva puteți vedea animațiile bine realizate ale figurinelor. La capitolul comportamentului în luptă, nu se remarcă diferențe între unitățile JDA și cele ale sprawler-ilor, toate luptând în mod asemănător.



Note

8

Misiunile

Puteți alege între două campanii a câte zece misiuni. Comparație cu *Age of Empires 2* sau *Earth 2150*, este cam puțin. În schimb, sarcinile sunt pline de variație: într-o misiune trebuie să escortați un transport, într-alta trebuie să vă apărați baza. Jocurile single sunt realizate minunat și aproape că sunt mai distractive decât campaniile. Laude din plin producătorilor pentru secvențele intermediare; de la *StarCraft* încoace nu au mai existat misiuni care să fie atât de coerent legate între ele.



Note

9

Multiplayer

După numărul de moduri multiplayer, putem vorbi aici de un *Ultimate Tournament* al jocurilor de strategie. Pe lângă cunoscutele variante *Death Match* și *King of the Hill*, vă veți bucura și de alte turnuri, precum "măcelul" și "devorarea". În primul, trebuie să distrugeți cât mai repede posibil 50 unități inamice, iar la al doilea trebuie să extrageți cât mai repede o anumită cantitate de taelon. Dacă jucați *Control Freak*, atunci trebuie să obțineți cât mai repede posibil controlul asupra a cinci regiuni de pe hartă.



Note

10

Punctaj final **Dark Reign 2:**

9²⁰

Ground Control

Controlul

În *Dark Reign 2*, mouse-ul e util doar la alegerea unităților, pe când aici poate fi folosit și la ajustarea perspectivei. Dacă apăsați tasta mouse-ului în partea stângă sau dreaptă a ecranului de joc, camera se rotește în direcția respectivă. Unitățile pot fi alese și pot fi comandate direct din casele din partea de jos a ecranului. În timpul luptelor, controlul lenes se face simțit în mod neplăcut, neavând importanță modul în care controlați jocul, cu tastatura sau cu mouse-ul.

Note

8

Tastă	Acțiune
R	deplasare
O	selectare/atac
rotița de scroll	zoom
1-7	selectarea grupei
C	camera în sus
Z	camera în jos
QASD	mișcarea camerelor video
B	deplasare
H	modifică comportamentul de luptă

Grafica

Ca grafică, *Ground Control* face parte cu siguranță dintre cele mai atractive titluri ale genului. În timpul luptelor, pot fi admirate furtuni de oțel înscenate grandios. Mai puțin impozantă este realizarea peisajelor; la fel ca în *Dark Reign 2*, mediul este extrem de mohorât, cu toate că există niște simulări de păduri pe care le puteți străbate. În rest, coloristica diferitelor misiuni este bine realizată și variată: în unele misiuni, luptătorii se deplasează prin deșerturi galbene, altelei își croiesc drum prin mlaștini verde închis.

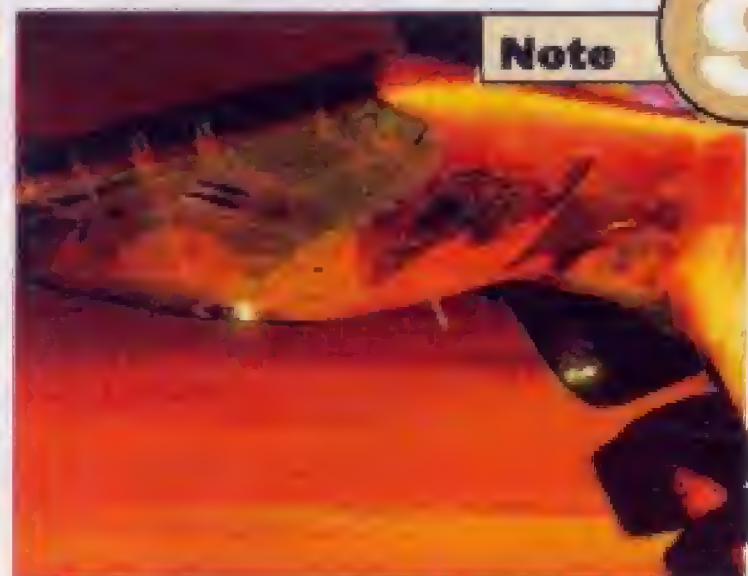


Note

9

Unitățile

Cu toate că nici aici nu există mai multe unități decât la concurent, acestea se deosebesc mult unele de altele. Prima diferență enormă o constituie partea pe care luptați. La fel ca în *StarCraft*, trebuie să vă adaptați la un mod cu totul nou dacă, după prima campanie, treceți de la *Concernul Crayven* la *Ordinul Noului Răsărit*. Designul unităților terestre și aeriene este solid, însă mai puțin detaliat decât cel al unităților din produsul concurent american.



Note

9

Misiunile

Spre deosebire de *Dark Reign 2*, *Ground Control* dispune de un tutorial cuprinzător, care vă introduce în controlul și acțiunea jocului. Campaniile sunt variate, însă veți căuta în zadar vreo idee călăuzitoare, căci acestea se derulează la fel de discontinuu ca misiunile din *Earth 2150*. Secvențele video intermediare nu ajung chiar la nivelul lui *Dark Reign 2*, însă și aici sarcinile sunt gândite destul de captivant. Din când în când, apar și adevărate surprize.



Note

9

Multiplayer

Cu toate că există mai puține variante de joc cu denumiri decât în *Dark Reign 2*, puteți efectua o mulțime de setări înainte unei partide multiplayer în LAN sau internet, care să organizeze întâlnirea online cât mai interesant posibil. Legarea de alianțe și jocul în echipă sunt atuuri speciale înscrise cu litere mari pe frontispiciul lui *Ground Control*. Un bonus atrăgător îl constituie modul *Instant-action*, aici având posibilitatea de a tăbări direct în mijlocul unei partide online, fără a trebui să așteptați ore întregi într-un lobby.



Note

2

Punctaj final **Ground Control:**

8⁸⁰

Ambele titluri sunt la fel de recomandabile, însă, grație abundenței de acțiuni din *Ground Control*, fanii unor titluri precum *Battlezone 2* sau *Mech Commander* se vor simți mai bine decât strategii. Aceștia din urmă

ar trebui să atace mai degrabă *Dark Reign 2*, căci aici găesc tot ceea ce-și dorește o inimă de C&C: management de resurse, producția de unități și îngrijirea propriei baze.

Răzbunarea reptilelor

Salutări din era preistorică: porniți la vânatoare după reptile gigantice clonate

FACTS

■ PRODUCĂTOR Capcom ■ DISTRIBUITOR Virgin Interactive ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE a apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

PE SCURT

- Convertire PlayStation
- Patru înfățișări diferite ale eroinei principale
- Trei moduri de joc
- Arme perfecționabile
- Perspective fixe



REGELE Luptele cu puternicul Tyrannosaurus Rex sunt foarte tensionate. Urlașul nu poate fi rănit serios cu pușca cu alicie.

Întoarcere în Epoca de Piatră. *Dino Crisis* îmbină într-un action cocktail elemente din *Jurassic Park* și *Alone in the Dark*.

istoria lui *Dino Crisis* este cunoscută cinofililor. Un om de știință genial se joacă de-a Dumnezeu pe o insulă părăsită și clonează o întreagă hoardă de dinozauri avizi de sânge. Guvernul trimite o unitate specială care să lămurească evenimentele și să-l recupereze pe doctor. În rolul unei luptătoare singuratice, Regina, cercetați complexul de laboratoare și vă întâlniți destul de repede cu primele exemplare ale străvechilor animale. La fel ca în clasicul *Alone in*

the Dark, întâmplările sunt privite dintr-o perspectivă predefinită, în cea mai mare parte statică. Personajul dvs. este lipit de podea, căci nici cele mai mici obstacole nu pot fi ocolite prin săritură. Pe lângă șopârlele gata de atac în permanență, vă mai așteaptă o mulțime de obiecte care trebuie împinse precum și încercări care necesită cu adevărat multă răbdare în rezolvarea lor. Pentru a se apăra contra balaurilor, Regina are la dispoziție un arsenal mai degrabă modest. Dama își apără pielea cu un pistol, o pușcă cu alicie și un aruncător de grenade. Pe parcursul jocului găsiți tot felul de upgrade-uri ale armelor, cu care puteți să le măriți



Dinozaurii dezamăgesc. Story-ul este dens, însă grafica e cam mediocră.

Sascha Gliss

OPINII

Grafica îmbunătățită față de PlayStation, însă cam modestă pentru PC, constituie motivul principal pentru care saga dinozaurilor de la Capcom nu poate primi un punctaj mai ridicat. Pentru mine rămâne o enigmă la ce s-au gândit programatorii când au convertit engine-ul de joc conceput pentru PlayStation. Meniurile de setare își arată pe monitor goliciunea, cât despre nedreptul sistem de punctare ce să mai vorbim. În cazul lui *Dino Crisis*, aceste stângăcii ies cu atât mai mult la iveală cu cât story-ul tensionat și atmosfera densă s-ar cere răsplătite cu un punctaj mult mai mare.

eficiența. Lăsând la o parte lipsa cronică de muniție, aceste piese sunt extrem de necesare.

Sascha Gliss
Corneliu Dan



BĂTAIE DE CAP Lacătele digitale pot fi sparte doar utilizând codurile corecte.

În ciuda atmosferei cinematografice, Dino Crisis este o convertire cam grosieră de pe PlayStation.



O CINĂ PE CINSTE Pentru acest muncitor care suferă o regretabilă dedublare de personalitate, orice ajutor medical vine prea târziu.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Tomb Raider 4**
Lara nu și-a pierdut nimic din farmecul ei în partea a patra.
- **Soul Reaver**
Aventura horror a apărut și ea la început pe PlayStation.
- **Dino Crisis**
Dacă grafica ar fi fost îmbunătățită, jocul ar fi avut acel ceva. În ciuda principiului desuet de joc.
- **Alone in the Dark 3**
Strămoșul prăfuit al lui *Dino Crisis* va fi în curând continuat.
- **Resident Evil**
Basmul horror de la Capcom a avut doar parțial succes pe PC.

GRAFICĂ Îndestulător
Convertire fără feeling aproape de oranjetele suterinel.

SUNET Bine
Culise pline de atmosferă.

CONTROL Mulțumitor
Extrem de simplu.

MULTIPLAYER Apreciere imposibilă
Nu există mod multiplayer.

65%
SATISFAȚIE

NECESAR
Pentium 166
32 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 1 MB

RECOMANDAT
Pentium II 300
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 570 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✗ EAX (SBLivel)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Rețea - Internet -
Număr de jucători / CD
CD-uri / pachet

CONTROL
Force-Feedback

Nu e pentru profesioniști

Lupta pentru Grand Slam are loc de-a lungul celor patru turnee mondiale

FACTS

■ DISTRIBUITOR Cryo Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără Interdicții

PE SCURT

- Patru turnee Grand Slam
- 64 jucători
- Patru tipuri de terenuri (covor, nisip, iarbă, zgură)
- Multiplayer la care iau parte patru concurenți pe un PC
- Enciclopedie și quiz la French Open



GREȘEA ÎNCEPĂTORULUI Adversarul joacă foarte prost chiar și la American Open, rămânând la mijlocul terenului și privind impasibil mingea care vine spre el.

Cryo încearcă să aducă pe plată, înainte de French Open, cea mai bună simulator de tenis. Le va reuși oare aceasta specialiștilor genului adventure, acolo unde mulți alții au dat greș?

Având în vedere deficitele concurenței, Roland Garros 2000 este cel mai bun simulator de tenis al momentului. Jocul este convingător mai ales din punct de vedere grafic. Animațiile actorilor arată realist, iar terenurile de joc compun o adevărată atmosferă de tenis, grație numeroaselor detalii, de pildă afișajul vitezei de servire. Din păcate, simulatorul are și câteva puncte slabe care diminuează satisfacția jocului. Astfel, mingile pe linie sunt anunțate consecvent ca

greșeli, iar spectatorii nu aplaudă la asuri. Cea mai mare problemă o constituie însă adversarii virtuali, care joacă la fel ca niște începători chiar și la cel mai mare grad de dificultate. Controlul necesită o perioadă de adaptare: cu o tastă setați mingea, în timp ce cu tastele săgeți stabiliți direcția și tipul de lovitură. Cea mai mare satisfacție o veți avea în modul multiplayer, unde puteți juca împotriva unor adversari umani.

Florian Stangl
Corneliu Dan



PE CD-ROM!

Un demo al jocului se află pe CD-ROM-ul revistei.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

Roland Garros 2000

Ce grafică, este cea mai bună alternativă contemporană. Unele scăderi diminuează însă satisfacția jocului.

Action Tennis

Simulația de la Gremlin este încă destul de bună, în ciuda vârstei.

French Tennis Open 97

Atât de prost, încât nu are nici măcar valoare istorică.

Game, Set & Match

Încercare timidă a lui Blue Byte de a transpune sportul alb pe PC.

Roland Garros 1999

Un precursor mult mai prost al versiunii 2000.

GRAFICĂ

Animații frumoase și terenuri reușite. Bine

SUNET

Sunetul e în ordine. Muzica e cam enervantă. Mulțumitor

CONTROL

Necesită adaptare, însă ulterior e OK. Bine

MULTIPLAYER

În mod clar, actual jocului. Bine

66%

SATISFAȚIE

Roland Garros 2000

NECESAR

Pentium 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 320 MB

GRAFICĂ

× Software
× 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
× Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 4 Rețea - Internet -
Număr de jucători / CD 4
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ×

RECOMANDAT

Pentium III 400
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 530 MB

SUNET

× EAX (SBLivel)
× Aureal 3D
× Dolby Surround

TESTE SCURTE

Puzzle Trouble

■ GEN Joc de gândire ■ PRODUCĂTOR Soft Enterprises
■ DISTRIBUITOR Blackstar ■ Fără Interdicții



GHEȘTUNE DE GÂNDIRE Cu cât eliminați mai multe cuburi, cu atât mai bine.

Puzzle Trouble arată ca o clonă de Tetris, însă se deosebește ca principiu de joc. Plouă constant cu cărămizi, dar aici nu le puteți întoarce. Eliminați cuburile colorate identic aranjându-le câte trei pe orizontală sau verticală. Dacă ele se stivuesc până sus, ați pierdut și puteți să transmiteți highscore-ul pe pagina Web a jocului, unde apar cele mai bune scoruri. În plus, există posibilitatea de a juca în dol pe un PC. Prin urmare, cei ce caută o distracție scurtă, alta decât Moorhuhn Jagd, găsesc în Puzzle Trouble ceea ce caută. (pm)

PUNCTAJ

42%

Odyssee - În căutarea lui Odysseu

■ GEN Adventure ■ PRODUCĂTOR In Utero
■ DISTRIBUITOR Cryo Intera. ■ Fără Interdicții



ATMOSFERĂ DE VACANȚĂ Figurile 3D se mișcă în fața unor imagini pre-renderizate.

În rolul eroului Heritias, vă plimbați în acest adventure prin locuri pre-renderizate. Misiunea dvs.: trebuie să-i găsiți Penlopei bărbatul, pe Ulise, care a dispărut după bătălia de la Troia. Călătoria dvs. începe la Troia și vă conduce prin locuri istorice din mitologia greacă. De cele mai multe ori primiți informații răspunzând la întrebările din dialoguri. La fel ca în majoritatea jocurilor de la Cryo, Odyssey convinge mai ales grafic, însă nu solicită prea mult profesioniștii genului. (dk)

PUNCTAJ

61%

Un simulator de tenis reușit, cu o grafică plăcută, dar având din păcate multe puncte slabe.

Un strigăt după dragoste

În speranța unei atrageri a ambelor părți, Battlecry creează o punte între RTS și RPG

FACTS

■ PRODUCĂTOR Strategic Studies Group ■ DISTRIBUITOR Mattel Interactive ■ PREȚ cca. 90\$ ■ termen de apariție A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- 16 tutorial
- campaign tree
- peste 20 misiuni
- eroul - figură dominantă
- misiuni secundare
- editor hărți

Battlecry se folosește de mai multe sertărașe de strategie. Managementul resurselor, cercetarea împrejurimilor și construcția fac parte împreună cu atributele din RPG-uri, luptele reale și tasta pauză din componența lui Battlecry. Poate oare să funcționeze acest compromis?

Orice început este o mixtură greu de îngurgitat: când doi meteoriți cad pe tărâmul unde piticii își ascultă urechile, iar spiridușii se scarpină la ceafă, începe întrecerea între bine și rău. Conform profeției, uriașele pietre sunt încărcate cu magie și pot influența mersul lucrurilor. Cel care le are poate să devină stăpânul lumii.

Pe parcursul campaniilor lineare de război, care amintesc de structura campaniilor din *Age of Empires 2*, se hotărăște de partea cui luptați. Împreună cu o mică trupă treceți de la o misiune la alta, în care fie atacați dispozitivele inamice, fie apărați pentru o anumită perioadă o poziție de atacurile persistente. Sau, o altă misiune ar fi ca, după ce ați ocupat minele de minereuri, să le apărați. După aceea construiți un palat cu funcțiuni de fabrică, inventați sau produceți noi unități și pregătiți invazia unor întregi regiuni. Totul se petrece în timp real, iar la darea unei comenzi se poate trece pe pauză. De exemplu, armatele sunt compuse din sulitași, arcași și cavaleri sau - ca în basme - din minotauri, dragoni sau vrăjitori. Berbecii și catapultele stau ca unelte la dispoziție.

O caracteristică specială este crearea unui erou principal la început care vă însoțește până la sfârșitul



UN MIC FOC DE TABĂRĂ Trebuie să vă ocupați rapid de construirea bazei. Cel ce întârzie vor fi copleșiți de adversari și-și vor vedea opera în flăcări.

jocului și, în consecință, trebuie să supraviețuiască fiecărei bătălii. El poate alege cariera unui vrăjitor, a unui războinic, preot sau cavaler și are calități de care profită cel mai mult poporul său. Cel care stă lângă el, reacționează mai profesionist. În afară de aceasta, el mai poate prelua misiuni secundare care, cu toate că nu-i apropie de scopul final al jocului, îi îngrașă totuși contul personal.

Daniel Ch. Kreiss
Corneliu Dan



Mi se pare foarte draguță concesia făcută acțiunii - acum avem șansa să facem o pauză.

Daniel Ch. Kreiss

Într-un ambient fantezist, Battlecry oferă tot ceea ce se cere de la un RTS: construcția bazei, cercetarea terenului, lupte, toate necesitând un timp de reacție alert, iar controlul este foarte confortabil. Dar toate acestea le găsim mai elegant și mai draguț prezentate în *Age of Empires 2*. Doar eroul principal participă într-o manieră RPG-istă la joc.

Waypoints, liste de comenzi, shortcut-uri, formații: Battlecry are tot. Doar că n-are nimic care să-l facă superior concurenței.



PROSTIA ARTIFICIALĂ O lipsă în comportamentul adversarilor: reacționează lenș și prostesc la atacurile cu arme de distanță.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

- **Age of Empires 2**
Ultima instanță în materie de RTS-uri.
- **Age of Wonders**
Tematică asemănătoare dar cu o derulare a jocului bazată pe runde.
- **Majesty**
Același tip de joc, mult simplificat, accent puternic pe construcții.
- **Heroes 3 (erw.)**
Comparativ, elementele RPG sunt mai prezente.
- **Warlords: Battlecry**
Încercarea este lăudabilă, însă la o comparație cu *Age of Empires 2*, Battlecry își rupe gâtul.

GRAFICĂ Mulțumitor

Nimic mai mult decât mediocru.

SUNET Mulțumitor

Voci plicticoase și zoomote de luptă amestecate.

CONTROL Bine

Sistemul bine cunoscut din RTS-uri.

MULTIPLAYER Bine

Damenii depășesc rutina calculatorului.

73%

SATISFACTIE

Warlords: Battlecry

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium III 400
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 645 MB	HDD: 811 MB

GRAFICĂ	SUNET
✓ Software	✓ EAX (SBLivel)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER		
Număr maxim de jucători		
Single-PC 1	Rețea 4	Internet 4
Număr jucători / CD		
CD-uri / pachet		

CONTROL	
Force-Feedback	✗

Școala klingoniană

În urmașul lui Starfleet Academy veți fi format ca maestru luptător klingonian

FACTS

■ PRODUCĂTOR 14 Degrees East ■ DISTRIBUITOR Interplay ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

PE SCURT

- Șase CD-ROM-uri
- 25 misiuni
- 52 nave de luptă
- 10 sisteme de arme
- Două variante multiplayer

De fapt, ideea e destul de atractivă: în *Klingon Academy* puteți părăsi în sfârșit partea oamenilor buni ai Federației și face carieră de partea demoniilor klingoni. Păcat însă că pregătirea militară se dovedește a fi în foarte scurt timp la fel de interesantă ca urmarea unei telenovele.

D Background-story-ul din *Klingon Academy* poate fi plasat cu puțin înaintea acțiunii celui de-al șaselea film pilot, *Tărâmurile Nedescoperite*: în calitate de cadet plin de speranțe,

deveniți un luptător spațial care dorește să intervină în lupta între poporul său și demna de ură Federație. În 25 de misiuni (în care nu există posibilitatea de quick-save) dați bice unui Bird of Prey prin diferite locuri din univers și distrugeți navele, sondele și stațiunile spațiale ale inamicului. Unitățile inamice se limitează de cele mai multe ori la manevre de tip kamikaze destul de prostești, năvălind într-un tempo drăcesc asupra navei pentru a o distruge. O problemă și mai mare decât luminile de alarmă de curs de coliziune permanent aprinse o constituie controlul prea complicat al navei proprii. De la luarea în vizor până la sistemele de siguranță interne, toate comenzile posibile la bordul unui Bird of Prey se fac prin tot felul de combinații ciudate de cifre. Pentru a accelera zburătorul, de exemplu, apăsați tastele 2-4-2. Unele manevre mai complexe necesită chiar combinații de cinci cifre; joystick-ul îl puteți folosi doar la manevrele de bază de ghidare și pentru setarea sistemelor de arme. Nici ca grafică, *Klingon Academy* nu impresionează prin nimic: în loc de efecte colorate și de o ceață plină de atmosferă care să mai coloreze spațiul, cea mai mare perioadă de timp priviți asupra unui ecran negru, rece, plin de stele, în care singura variație optică o constituie o planetă singuratică pierdută undeva în fundal.

Din contra, foarte reușite sunt diferitele modele de nave - mai ales unitățile Federației inamice au un grad de detaliu foarte ridicat care-



FIGURĂ PATERNĂ Misiunile vă sunt împărtășite de împăratul Chang în persoană.

vor consola cel puțin pe fanii de Star Trek.

Andreas Sauerland
Corneliu Dan



BUN DE ARUNGAT Navele dușmane pot fi descompuse în bucățele: aici, o lovitură directă a deschis burta navei.



FĂRĂ SPERANȚĂ În spațiul nețărâmul, o navă inamică se ascunde în spatele propriei nave.



Plicticos autentic?
Părerile sunt cam împărțite.

OPINII

Andreas Sauerland

Să recunoaștem: fanii Star Trek-ului inițial sunt entuziasmați de *Klingon Academy*. Ideea de a lua loc într-un Bird of Prey și de a trage asupra navelor de luptă ale Federației este foarte atractivă pentru unii Trekkies. În schimb, jucătorul normal se va enerva de controlul prea complicat, de misiunile prea lungi, fără nici o posibilitate de salvare intermediară - și vor pune mai degrabă mâna pe un shooter spațial mai bun, de clasa unui *Tachyon* sau *Starlancer*.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativile prezentate pe scurt.

- **Starlancer**
Operă plină de efecte de mare clasă de la Microsoft
- **Tachyon: The Fringe**
Simulația spațială de la NovaLogic pune accentul mai mult pe conținut decât pe grafică.
- **Freospace 2**
Dogfight-uri care-ți tale respirația, inscenate brilliant în universurile îndepărtate.
- **Starfleet Academy**
Predecesorul lui *Klingon Academy* era odinioară socotit ca cel mai bun joc Star Trek.
- **Klingon Academy**
Complicatul sistem de control și grafică mediocră extlează jocul pe ultimul loc.

GRAFICĂ Mulțumitor
Un cer înstelat servește drept culise.

SUNET Mulțumitor
Sincronizarea OK, efectele speciale enervante.

CONTROL Îndestulător
Control complicat cu ajutorul combinațiilor de numere.

MULTIPLAYER Bine
Două moduri multiplayer asigură variația.

69%
SATISFACTIE

Klingon Academy

NECESAR
Pentium 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 500 MB

RECOMANDAT
Pentium III/500
128 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 800 MB

GRAFICĂ
X Software
X 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
X Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLivel)
✓ Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 6 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 6

CONTROL
Force-Feedback X

Fără limită de viteză

■ ÎN JOS CU VITEZĂ MAXIMĂ

Nu numai traseele din Alpi presupun un control sigur al curbilor. Need for Speed: Porsche doboară și aici toate recordurile de serie.



Motorul se ambalează, cauciucurile scârțâie zgomotos și pornim cu 180 la oră pe masivul muntos francez, cu următorii suflându-ne în ceafă. Pentru a trăi așa ceva, nu este nevoie să cumpărați un monstru de 280 CP; cele cinci titluri ale seriei de curse Need for Speed apărute până în prezent le asigură multor maniaci ai automobilului doza zilnică de adrenalină.

Totul a început cu Porsche 356. O mică firmă din Schwaben a produs o serie de bolizi foarte rapizi și mai ales foarte eleganți, pentru doamnele și domnil de bon-ton. În Europa distrusă de război a anului 1948 existau prea puțini oameni care să aibă banii necesari achiziționării unui automobil atât de scump. Abia șase ani mai târziu, modelul Carrera a avut un succes neașteptat de mare, atât pe șosele, cât și pe traseele de curse. Modelul

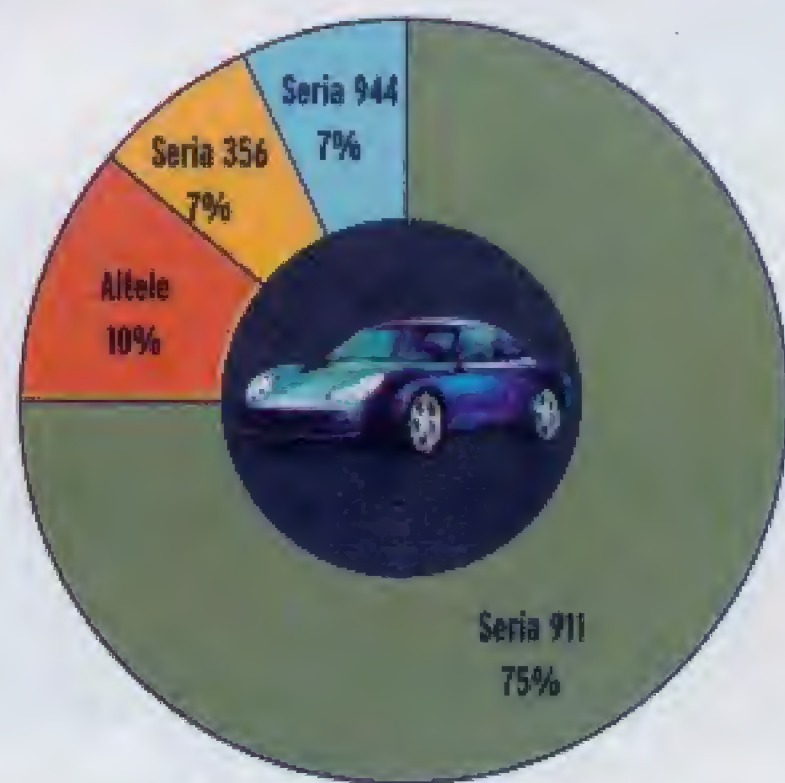
911 a făcut ca termenul Porsche să desemneze viteză, eleganță și suplețe.

Nu este de mirare că gigantul branșei, Electronic Arts, a obținut - pentru o sumă, zice-se, derizorie - licența producătorului de automobile, pentru a trimite la linia de start cel mai nou dintre titlurile seriei Need for Speed, sub logo-ul Porsche. Alți producători au ezitat până acum să-și lase modelele să ruleze exclusiv pe piste virtuale

Cu puțin driver flair, nebunia vitezei ar fi perfectă. Din păcate, în Need for Speed: Porsche nu mai aveți ocazia să provocați poliția să vă urmărească.

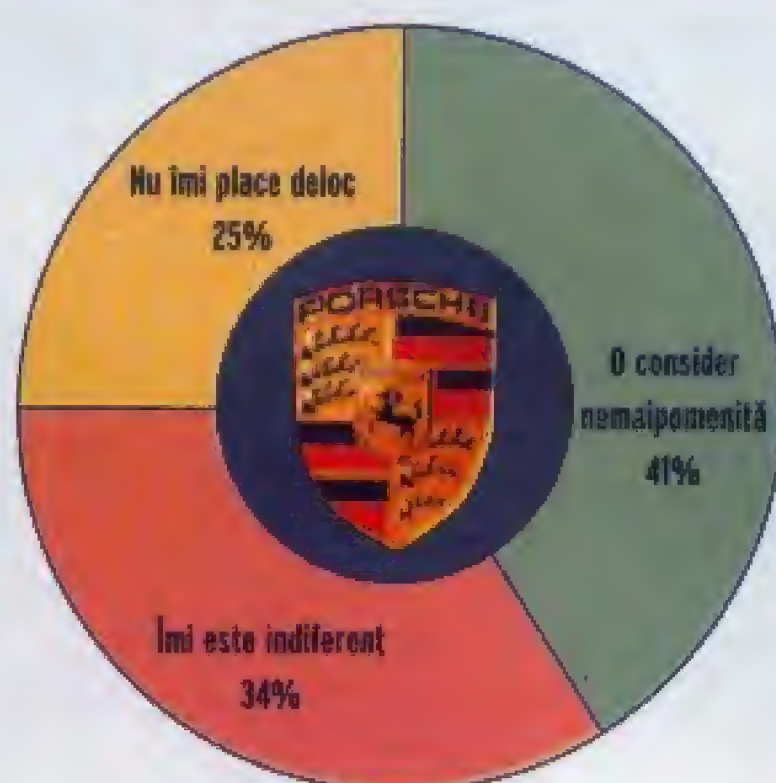
De-ar putea Ferdy să vadă asta!

LICENȚĂ DE VÂRF Marca nobilă denumită după Ferdinand Porsche constituie un argument solid pentru cumpărare



Ce modele Porsche din Need for Speed vă plac cel mai mult?

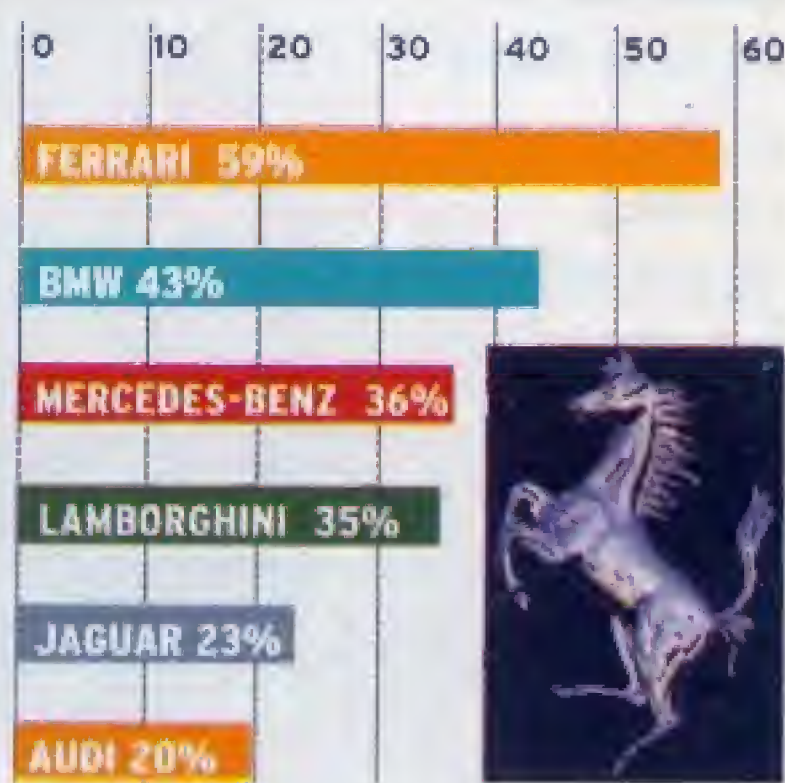
dintr-un joc PC. Dar dacă se va constata că, de la apariția celui mai nou titlu Need for Speed, homepage-ul lui Porsche are vizitatori constanți și că jucătorii entuziasmați comandă în masă Porsche-uri Coupé, atunci va apărea în curând și un Need for Speed: BMW sau un Need for Speed: Lamborghini. Cititorii noștri s-ar bucura cu siguranță, chiar dacă nu dezaprobă limitarea EA la modelele unei



Ce părere aveți despre ideea de a simula doar automobilele unui singur producător?

singure mărci. Deocamdată, ei se bucură să poată conduce pe piste toate modelele Porsche produse de-a lungul întregii istorii a firmei, în 50 de ani de existență.

Pe pistele charturilor de vânzări, Need for Speed: Porsche rulează lăsând un Beetle Crazy Cup să-i vadă doar stopurile. Succesul îndreptățit este datorat nu în ultimul rând îmbunătățirilor realizate de echipa de programatori



Ce alte mărci de automobile vă doriți într-o continuare a jocului?

Începând încă de la cel de-al treilea titlu al seriei. Dacă după apariția părții a patra fanii s-au temut că acesta nu va fi decât o altă prelungire a lui Need for Speed 3, ei au constatat repede că atât prezentarea grafică a peisajelor, a vehiculelor și a efectelor meteorologice, cât și comportamentul mașinilor și piloților au fost îmbunătățite în așa măsură, încât titlul EA s-a plasat strălucitor și glorios

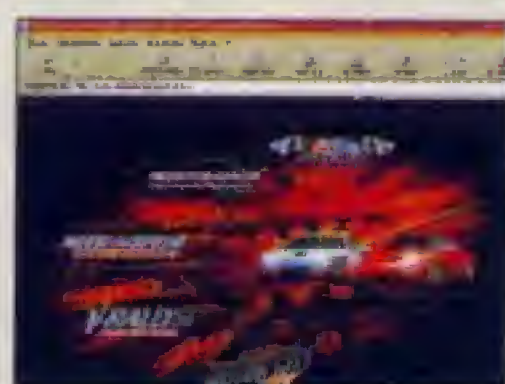
Inspecție la sânge

Din ce categorie fac parte cititorii noștri? Din cei care apasă fără rezerve pe pedala de accelerație sau care se comportă ca niște șoferi de duminică? Chestionarul nostru va face puțină lumină.

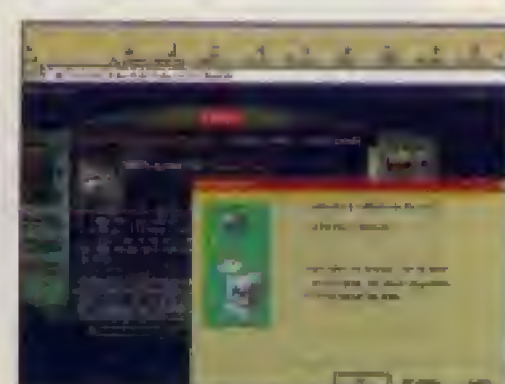
Pilotul tipic din Need for Speed: Porsche ...



... consideră grafica și modelul de pilotaj, ca fiind cea mai grozavă inovație de la Need for Speed 4 încoace.



... vizitează regulat homepage-ul www.needforspeed.com. Pentru jumătate dintre jucători, acesta este primul punct pornire pe Internet.



... face download la automobilele puse la dispoziție de EA pe Internet. Doar 20% se mulțumesc cu repertoriul standard.



FIDEL MĂRCII

Aproape jumătate din cititori doresc exclusiv Porsche-uri. Un sfert ar dori totuși să încerce și alte mărci.



... ar conduce cu plăcere alte mărci de automobile pe un CD suplimentar. Pe CD se află la loc de cinste și alte trasee și moduri de joc.



... tânjește după un CD add-on. De acesta s-ar lipsi doar tot al șaptelea jucător. Urmasul, Motor City, nu constituie deocamdată o temă de discuții.



... încearcă mai degrabă traseele cunoscute din realitate. Cele mai îndrăgite sunt Schwarzwald, Alpii și autostrada.



... este extrem de mulțumit de fizica de mișcare a celei de-a cincea părți. Doar puțini fani au ceva de comentat la acest capitol.

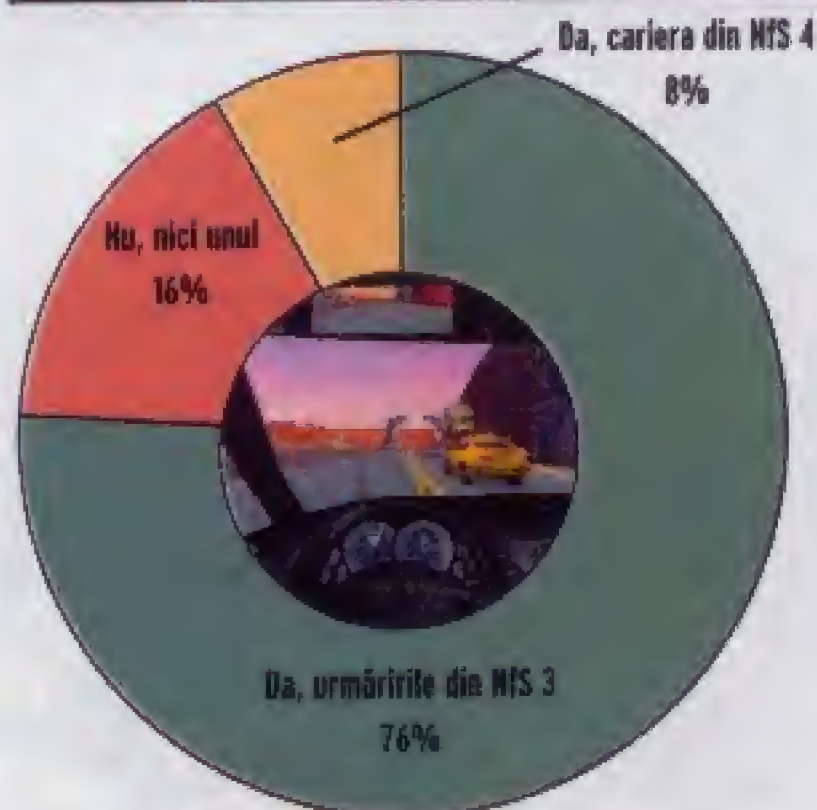


... adoră duelurile la viteze mari, în rețea sau în Internet. Doar 40% din cititori se pot lipsi total de opțiunile oferite de modul multiplayer.

Need for Speed: Porsche se află în top și din alte motive: nici un alt joc nu rulează pe atât de multe servere de Internet în San Francisco și Sydney.

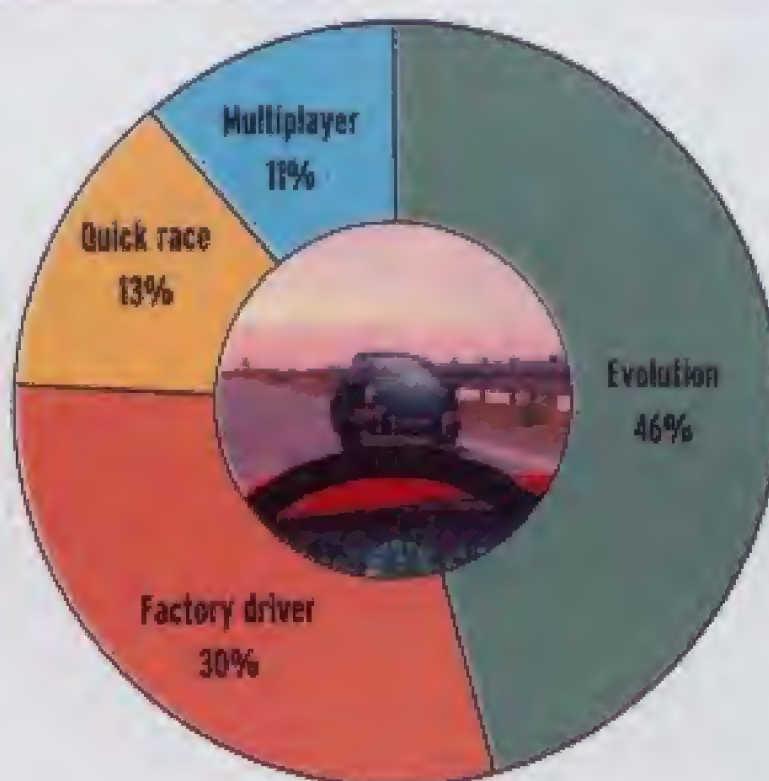
0 chestiune de gust

CHINUL ALEGERII Aici puteți explora mediul înconjurător în cele mai felurite moduri.



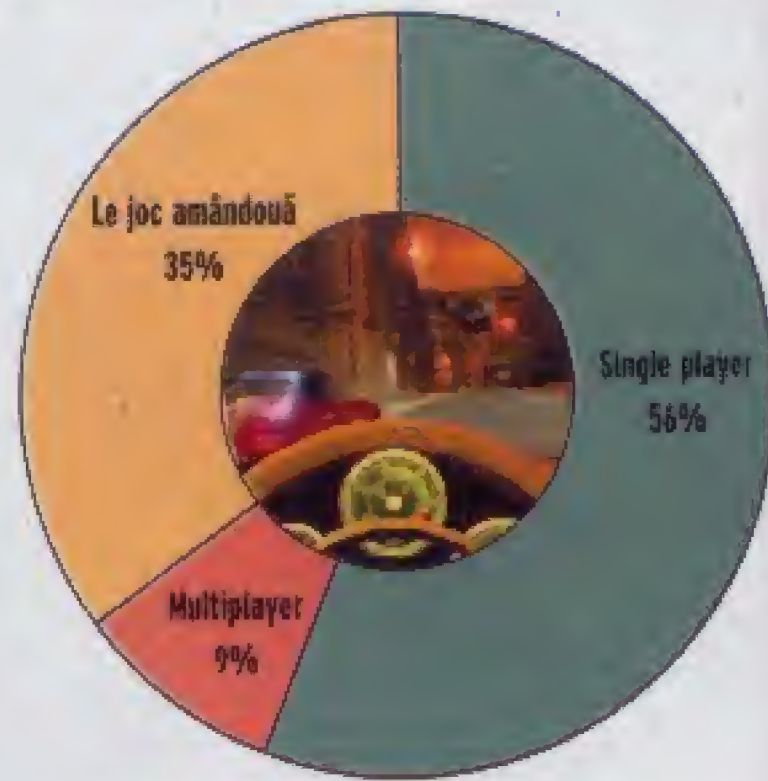
Vă lipsesc unele moduri de joc cunoscute din celelalte părți ale seriei?

În topul jocurilor de curse. Până acum, fiecare titlu al seriei s-a situat undeva în vârful topurilor de vânzări. Primul a apărut în toamna anului 1995 și, cu toate că nu oferea o priveliște tocmai atrăgătoare, designul traseelor și principiul de joc au entuziasmat nenumărați fani.



Care dintre modurile de joc din Need for Speed: Porsche vă place cel mai mult?

A doua parte, apărută în primăvara lui 1997, nu a avut nici o șansă contra inovatorului Have a N.I.C.E. Day, în ciuda imensului succes comercial, fiind sancționat pentru aceasta de presa de specialitate cu punctaje care abia atingeau nivelul scăzut al unui titlu gen Test Drive. Cu toate acestea, începând cu cel de-al treilea titlu, seria oferită de Accolade și produsă de programatorii de la EA a reușit să pătrundă în topuri. Însuși mult lăudatul Colin McRae Rally a trebuit să se recunoască înfrânt în fața lui *Need for Speed: Hot Pursuit*, care a ajuns în



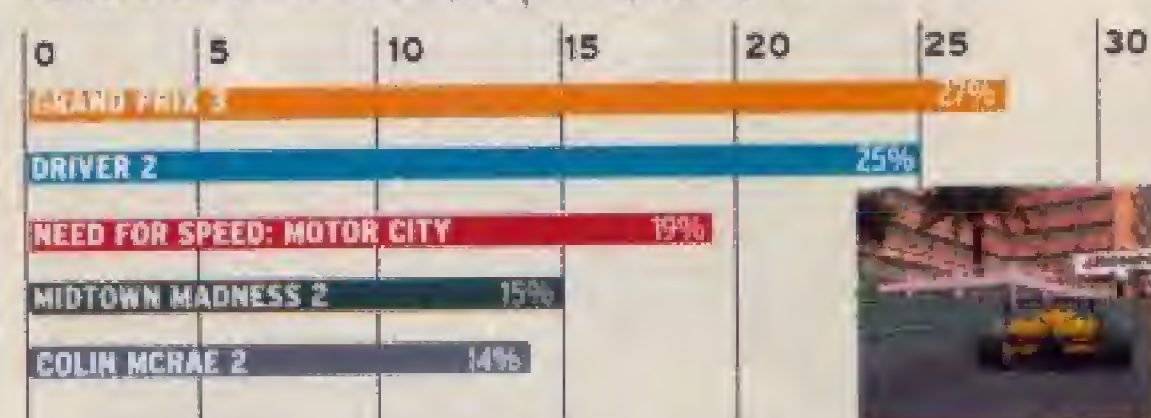
Ce preferați: modul single player sau multiplayer?

topul preferințelor jucătorilor. Titlul de anul trecut, partea a patra a seriei, a venit în schimb cu prea puține îmbunătățiri, astfel că ne-am pus întrebarea, având în vedere înalta calitate a actualului Porsche, dacă nu cumva producătorii își dau silința doar tot la al doilea joc să amelioreze produsele seriei. Acest lucru explică și de ce doi din șapte cititori sunt relativ sceptici privitor la partea a șasea și ar investi banii mai degrabă într-un add-on la *Need for Speed: Porsche*. În ceea ce privește stabilirea unui partener de licență pentru următorul proiect,

0 droaie de bolizi colorați

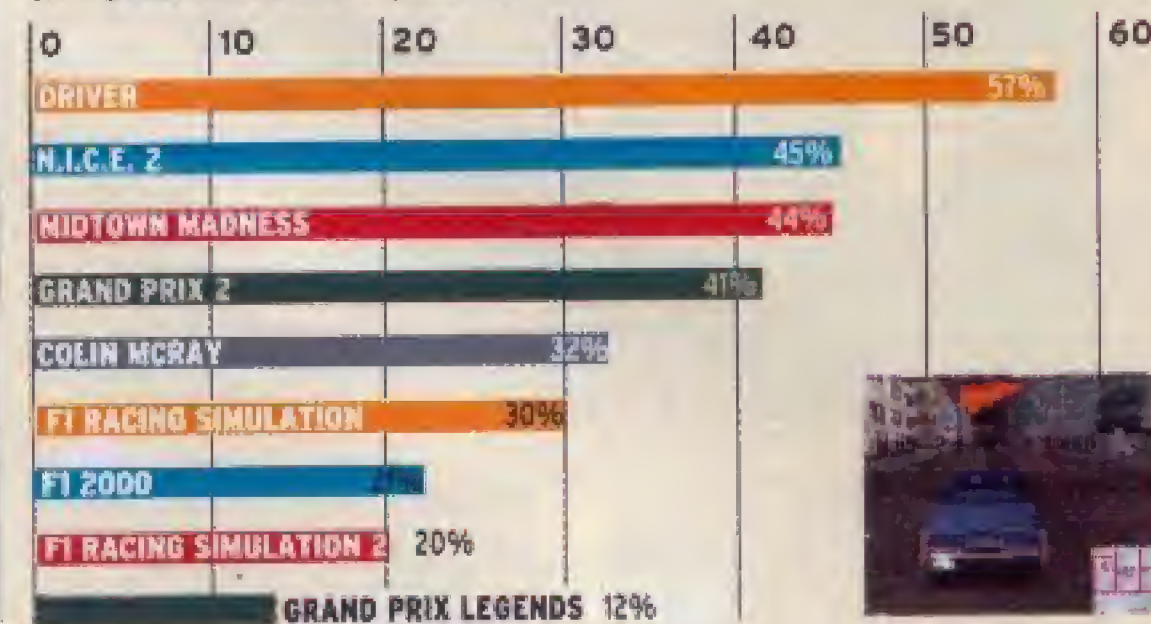
Concurența este mare. Numeroase alte jocuri își dispută grațiile jucătorilor.

Pe care din următoarele jocuri le așteptați cel mai mult?



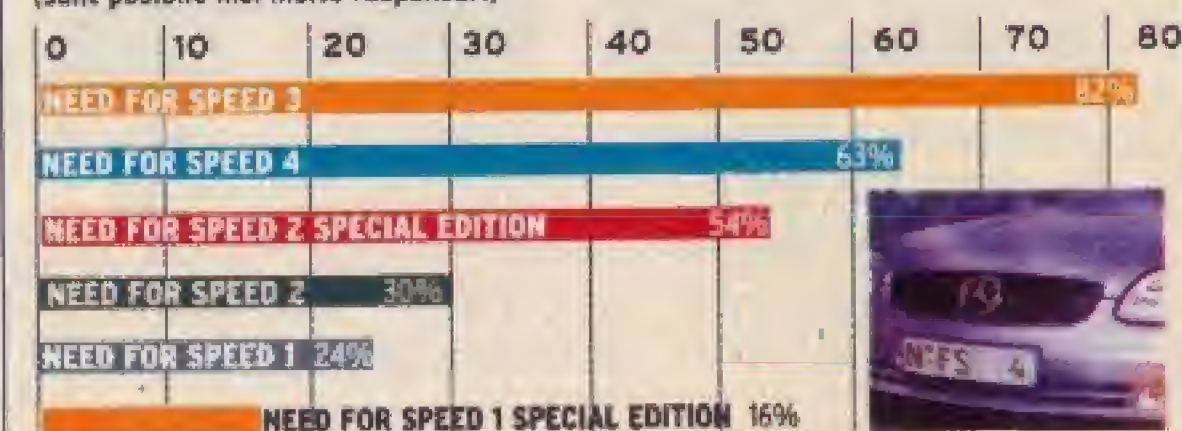
Ce alte jocuri mai posedați, în afară de NFS: Porsche?

(sunt posibile mai multe răspunsuri)



Ce alte titluri din serie mai aveți?

(sunt posibile mai multe răspunsuri)



CEL MAI BUN BIDIVIU Electronic Arts este mândră de titlul produs în propria casă. De altfel, EA este cunoscută mai ales pentru titlurile din studiourile Westwood.



■ O PLIMBARE

Pe Coasta de Azur ai dori mai degrabă să treci pe viteza de croazieră, pentru a putea savura cum se cuvine încântătorul peisaj.

Seria este un adevărat hit, în cel mai adevărat sens al cuvântului. Fanii tânjesc deja după episodul următor.

cititorii au dorințe foarte exacte. În vârful listei se află Ferrari, urmat de BMW și Mercedes Benz. Cu toate că modelele Volkswagen și Opel pot fi întâlnite mult mai frecvent pe șosele decât Lamborghini și Jaguar Coupé, adevăratul fan de jocuri de curse preferă să piloteze modelele rapide - și nerușinat de scumpe - prin noroaiile străzii. În definitiv, va mai dura ceva vreme până când jucătorul de condiție medie - și bineînțeles, redactorul de jocuri - își va putea permite un Porsche Turbo

nou-nou; jucăria costă aproximativ 250.000 DM, fără extra-uri, se înțelege. Până când fanul Porsche va strânge destui bani la teșcherea, EA va veni pe piață cu partea a 16-a a seriei, care oricum va simula senzația de pilotaj în proporție de 1:1, făcând astfel de prisos achiziția super-bolidului devorator de

benzină. Deocamdată, toată lumea este mulțumită și face în continuare download de pe homepage-ul Need for Speed (www.needforspeed.com), pentru a-și asigura distracția cel puțin pentru această vară.

Peter Kusenberg
Cornellu Dan

Ce clasă conduceți?

Jocurile sunt o plăcere doar dacă rulează pe hardware-ul corect. Plăcile grafice bune își au însă prețul lor.

Abia ați început să vă îndrăgiiți PC-ul de acasă, că apare un shooter pe care vreți neapărat să-l jucați și nu puteți, datorită vârstei procesorului favoritului dvs. Ce se poate face? Renunțați la un tete-a-tete cu eroina din Heavy Metal F.A.K.K. 2 sau luați în brațe un nou superprocesor la 800 MHz, împreună cu o placă de câteva mii de dolari? În următorul chestionar vom încerca să aflăm cât de des efectuați upgrade, care este configurația de calculator actuală și la ce performanțe vă așteptați la următorul PC.

■ 4X4

Ultrasupera Voodoo 5 6000 are nevoie de alimentare separată și costă aproape cât un PC complet din magazinele tip Metro.



CĂLĂTORIE ÎN NEANT Orașul plăcerii în miez de noapte. Ce poate fi mai romantic decât Monte Carlo noaptea, într-o cabrioletă?



AntiVirus eXpert

sfidează amenințarea **virusurilor** informatice

AVX, unul din cei mai puternici antivirusi prezenți pe piața românească și mondială, este produs de compania Softwin, fondată în anul 1990, având capital integral românesc și numărând azi peste 200 de angajați. Firma a fost încă de la început orientată spre dezvoltarea de soluții software la cheie, pentru clienți din SUA și Europa Occidentală. Daniel Ionescu, responsabil de produs, a avut amabilitatea de a ne răspunde câtorva întrebări.

Unul din programele produse de Softwin va impulsiona vânzarea de piese auto în SUA.

- Care este principalul domeniu de activitate al Softwin?

- Peste 70% din cifra de afaceri a companiei este obținută din exportul de software și peste 50% din clienții noi sunt atrași de referințele clienților vechi. Din 1998 Softwin a obținut certificarea ISO 9001. Aceste date recomandă compania noastră ca pe unul din cei mai importanți dezvoltatori software din România.

Avem patru departamente strategice: dezvoltarea soluțiilor software la cheie, convertirea informațiilor din formate clasice (hârtie) în documente digitate, securitatea IT și produse educaționale. Principalul domeniu de activitate al companiei este dezvoltarea de software, incluzând consultanță, modelare și dezvoltare conform cerințelor clientului, implementare, integrare și testare, reproiectare și mentenanță software.

Competențele noastre includ aplicații Web, aplicații e-commerce și e-business, proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor cu arhitecturi distribuite, dezvoltare de aplicații XML. Din peste 500 de proiecte dezvoltate până în prezent, proiectul RAN a fost cel mai popularizat în presa românească, fiind vorba de dezvoltarea celei mai mari piețe virtuale de piese auto de pe teritoriul Statelor Unite, piața prin care se estimează că vor trece cca. 30 miliarde USD anual. Aceasta a fost de altfel și singura aplicație românească premiată la Best of CERF 2000.

- Când a apărut prima versiune a programului AVX și pentru ce platformă a fost scris?

- AVX a fost lansat pe piață la sfârșitul anului 1996, fiind scris pentru platforme pe 16 biți. Acest produs, deși a fost adresat sistemelor de operare DOS, rula și sub Windows 95/98. AVX s-a remarcat încă de la început pentru adaptarea sa la virusii cu circulație regională, fiind primul care a reușit eliminarea

unor virusi ca RP.Multi_Ani, December_17th sau Ravage. AVX identifica cu precizie și elimina toți virusii incluși în RoWildList, falmoasa listă lansată la sfârșitul anului 1996, care monitorizează și în prezent toate incidentele produse de virusi informatice pe teritoriul României.

- Ce a reprezentat AVX în momentul apariției sale și ce a adus de atunci nou față de ceea ce există deja pe piața românească?

- AVX a însemnat primul antivirus profesional destinat pieței românești, pentru că a oferit, în premieră, facilități existente la vremea respectivă numai în produsele de top internaționale. În martie 1998, produsul include un program de instalare-dezinstalare automată. Acest program permitea utilizatorilor o instalare a modulelor de protecție în funcție de dorințe și de capacitățile sistemului. În plus, oferea o dezinstalare automată, rapidă și fără probleme pentru sistem. În mai 1998, în cadrul expoziției CERF '98 este lansată protecția permanentă a calculatoarelor, prin prezentarea în premieră a modulului rezident în memorie AVX Virus Shield. Aceasta facilitate nu a existat în oferta concurenței mai bine de un an de la introducerea ei în AVX. În august 1998 sunt introduse două noi facilități, programatorul de



ECHIPA DE LA SOFTWIN gândește produse pentru utilizatorii de toate vârstele.

scanare la frecvența dorită de utilizator și posibilitatea de actualizare automată prin Internet. Practic, prin introducerea actualizării prin Internet, orice sistem conectat la Internet beneficia de un upgrade gratuit la bazele de semnături, având posibilitatea ținerii la zi a protecției antivirus. În septembrie 1998 este introdusă în premieră mondială monitorizarea fișierelor descărcate prin Internet prin intermediul browserului de sistem. Pentru această facilități a fost folosită tehnologia plug-in, care permitea practic accesul browserului Internet la bazele de semnături din produs. Facilitatea este prezentă în majoritatea produselor antivirus de astăzi.

- Care sunt distincțiile și premiile de recunoaștere a valorii sale primite de program?

- AVX a primit premiul pentru cea mai bună realizare software a anului 1998. Distincția a fost acordată de Ministerul Cercetării și Tehnologiei, cu ocazia primei conferințe a producătorilor de software din România, Binary 1998. Recunoașterea internațională a produsului AntiVirus eXpert vine în aprilie 1999, o dată cu participarea la testarea antivirus efectuată de prestigiosul VTC (Virus Test Center) din Hamburg, Germania. De atunci, AVX a obținut permanent certificarea de 100%, ultima dată chiar din februarie 2000. În mai a.c., AVX a participat la cea mai completă testare antivirus internațională, desfășurată pe 30 de produse antivirus. Deși testarea a avut loc pe o versiune din februarie 2000, AVX s-a clasat pe un valoros loc nouă. Citez din aprecieri: "Un produs extrem de complet și profesional, care a demonstrat în toate testele că este la nivelul produselor antivirus de prestigiu internațional"

Programului de detecție nu-i scapă practic nici un virus informatic.

(găsiți mai multe detalii pe www.hispasec.com sau www.avx.ro).

- Ce loc ocupă AVX pe piața românească și mondială?

- Îmi face plăcere să cred că AVX este cel mai popular antivirus de pe piața românească, pe de o parte datorită adaptării bazelor de semnături la virușii care circulă în România, pe de alta datorită serviciilor antivirus post-vânzare care însoțesc licențierea AVX. Softwin și-a câștigat poziția de lider al serviciilor antivirus pe piața românească, oferind pe lângă binecunoscutele Virus Alert-uri la apariția virușilor nocivi la scară națională și servicii complete de devirusări și recuperări de date. În plus, este singura companie AV din România care oferă suport de specialitate 24 de ore din 24, 365 zile pe an, prin linii telefonice dedicate. Vizavi de piața externă, produsul este la început, dar vreau să fac câteva remarci.

În primul rând, Softwin a lansat la sfârșitul lunii iunie magazinul virtual AVX, prin care produsele AVX vor putea fi achiziționate din orice loc din lume. Tot în luna iunie, Softwin a fost recunoscut ca raportor oficial în WildList Organization, cea mai importantă organizație care se ocupa cu gestionarea, clasificarea și urmărirea virușilor în circulație pe plan mondial. La ultima testare Virus Bulletin, produsul a obținut peste 98% rată de detecție pe toate clasele, cu excepția virușilor polimorfici, unde a obținut 90,1% (a ratat numai două sample-uri de viruși). ZDNet, unul din cele mai importante site-uri de evaluare online, a acordat deja AVX-ului maximul de punctaj, cinci stele. Toate aceste date mă fac să cred că produsul este indiscutabil în primele zece din lume. Vorbind de obiective, Softwin își propune urcarea pe podiumul

produselor AV Internaționale.

- Care este componența echipei ce lucrează la AVX și cum s-a format această echipă?

- AVX presupune dezvoltare, vânzări, marketing și logistică. Fiecare echipă este coordonată de un șef de echipă și este structurată în mai multe subechipe (de exemplu, marketingul are ca și componente separate marketingul Internet sau activitatea de PR; dezvoltarea are ca și componente separate cercetare antivirus, dezvoltare interfețe, dezvoltare motoare, suport/servicii specifice antivirus). Produsul nu a beneficiat de la lansare de o echipă atât de structurată; echipa s-a format în timp. La stabilirea numărului oamenilor din echipă se ține cont de cerințele de piață sau de dinamica pieței (iar domeniul antivirus este de departe cel mai dinamic domeniu IT; practic, este imposibil să stabilești tehnologia unui produs AV care va fi proiectat peste șase luni de zile).

- Cum v-a venit ideea implementării tehnologiei WAP în program?

- Implementarea tehnologiei WAP în AVX 2000 Enterprise a fost o decizie spontană, bazată pe de o parte pe competențele Softwin în domeniul XML și în aplicații cu arhitecturi distribuite, iar pe de altă parte pe avantajele incredibile pe care le oferă WAP în cazul unei amenințări asupra sistemelor. Gândiți-vă că un virus distructiv este identificat pe un sistem cu informație vitală din rețeaua dumneavoastră. Primiți imediat o avertizare pe celular, în timp ce vizionați un film la televizor sâmbăta seara, iar pe celular aveți posibilitatea vizualizării unui raport detaliat, posibilitatea scanării sistemului, a dezinfectării sau chiar a direcționării

Versiuni AVX

Câte versiuni AVX există și care sunt principalele caracteristici ale programului?

Dacă până în anul 2000 s-a vorbit de AVX ca produs Desktop, până la sfârșitul anului 2000 se va vorbi de AVX ca despre o suită integrată de produse de securitate. Suita AVX 2000 va include mai multe produse: ● AVX 2000 Desktop, destinat protecției stațiilor Workstation, cu facilități Personal Firewall ● AVX 2000 Enterprise, destinat gestionării protecției antivirus la nivel de rețea; include facilități de comandă de la distanță, prin tehnologia WAP ● AVX 2000 I-Net Security, destinat protecției împotriva tuturor amenințărilor Internet; include facilități application control (monitorizarea atât a browserelor Internet, cât și a tuturor aplicațiilor de download), program control (monitorizare ActiveX, aplicații Java, cookie-uri etc.) și parental control (limitare ore de acces la Internet, limitare

site-uri după conținut - droguri, sex, crime etc. sau introducerea unor site-uri care se dorește a fi blocate accesul copiilor) ● AVX 2000 Mail Guard, destinat monitorizării transmisiilor de date prin serverele e-mail MS Exchange Server, Netscape Messenger și Linux SendMail; AVX 2000 Mail Guard va permite atât protejarea rețelei de mediu exterior al companiei, cât și protejarea transmisiilor de date interne, între server și sistemele interne din rețea ● proiectul AVX 2000 Firewall, a cărui demarare este programată spre sfârșitul acestui an și care va integra componente din AVX 2000 Mail Guard și AVX 2000 I-Net Security, în cea mai complexă soluție românească pentru protecția datelor pe calculator.

Infecției către Laboratorul Antivirus Softwin, spre analiză. Practic, reacția este imediată, iar pagubele sunt reduse la minim.

- În ce limbaj de programare este scris AVX și de ce s-a ales acest limbaj?

- AVX se bazează în mare măsură pe tehnologiile Microsoft, fiind dezvoltat în C++ datorită portabilității acestui mediu de dezvoltare, datorită vitezei și, nu în ultimul rând, accesului ușor la resursele sistemului. Practic, nu există nici o limitare în nici o direcție. De asemenea, se folosește C și Assembler.

- Știm că Softwin a realizat și programul roDactilo. Vă rugăm să-i faceți o scurtă descriere.

- roDactilo rămâne singurul curs interactiv multimedia dedicat inițierii utilizării PC-ului. roDactilo este un curs bazat pe afișare și dictare de texte, prin care se poate ajunge la performanțe de 180-200 de caractere/min., cu o acuratețe de 99%. Utilizatorul poate alege între metoda pe orizontală, "ASDF", metodă structurată în 16 lecții de bază, și metoda pe verticală, "NHU", metodă ce are 27 de lecții de bază. Ambele metode conțin la sfârșit cinci lecții de recapitulare, cu zeci de texte complexe din literatură, geografie, biologie și istorie, dar și glume. Caracteristicile roDactilo sunt următoarele: ● este un curs de inițiere în utilizarea PC-ului și perfecționare în tastare prin metoda oarbă, dezvoltat integral în limba română ● se bazează pe afișare și dictare de texte din limbile română și engleză ● include 53 de lecții (în ambele metode), care conțin sute de exerciții cu grad diferit de dificultate ● include 53 de teste, grafice și examinare finală ● stabilirea baremului este la latitudinea cursantului, funcție de performanțele pe care acesta dorește să le atingă ● permite setarea combinației dorite de taste pentru caracterele specifice limbii române ● oferă posibilitatea concursurilor între cursanți ● facilități de setare a baremului și a combinațiilor de taste ● acceptă mai multe tipuri de tastatură: RO, USA, GE, IT ● configurație minimă: sistem compatibil IBM PC, min. 16 MB RAM, min. 27 MB liberi pe HDD, CD-ROM, kit multimedia (recomandat), SO - Win 9x, 2000, NT Workstation.

- Ce proiecte de viitor aveți?

- Pe piața externă Softwin a câștigat recent un proiect extern care presupune asistență umană în căutări prin Internet. Mai exact, este vorba de

dezvoltarea unui call center on-line, prin chat, oferit de un număr foarte mare de persoane. Partenerul extern a cerut confidențialitate asupra detaliilor proiectului. Privind securitatea IT, Softwin se va axa pe dezvoltarea unui site de utilitate online pe model ASP, care va permite oricărui utilizator să beneficieze de protecția informațiilor vitale fără să achiziționeze un produs în sensul actual (cutie, CD-uri, documentație). Când vorbesc de utilitate on-line, nu mă refer numai la produse antivirus sau scanări online, ci chiar la utilitate de recuperare de date on-line, utilitate de deinstalare on-line, de diagnosticare etc.

a consemnat Ionuț Ghionea



PESTE 200 DE OAMENI lucrează neîncetat la prestigiul firmei.

Totul despre Desktop și Enterprise

Pentru cititorii PC Games, iată câteva din caracteristicile celor două pachete Desktop și Enterprise.

AVX 2000 Desktop

scanare on-acces prin modul rezident în memorie ● blocarea fișierelor infectate accesate ● monitorizarea fișierelor descărcate din Internet ● monitorizarea transmisiilor de date prin e-mail, indiferent de clientul de e-mail folosit, la nivelul POP3 ● configurare automată a clienților de e-mail Exchange, Outlook, Outlook Express, Netscape, Eudora, Lotus ● protecție suplimentară built-in pe clienții Exchange și Outlook (avertizare autor/destinatar mesaj infectat, posibilități de avertizare automată a centrului AVX Lab) ● scanare programată a bazei de e-mail-uri ● programator al scanării la frecvența dorită de utilizator ● actualizare inteligentă prin Internet sau dintr-o locație LAN, fără intervenția utilizatorului ● actualizare prin Proxy Server ● posibilitate de actualizare separată/distribuită a modulelor din cadrul pachetului ● verificarea găurilor de securitate a sistemului ● scanarea porturilor Internet pentru detecția programelor backdoor ● scanare registry system, pentru alertarea inexistenței protecției la macro, VBScript-uri etc. ● verificare protecție Internet pentru blocarea apitelurilor Java, programelor active X sau cookie-urilor ● autoverificare semnături la pornire ● autoverificare și confirmare plug-in-uri ● verificarea integrității datelor ● scanare în toate formatele de arhivare, indiferent de modul de creare a arhivei ● rată de detecție de 100% a virusilor de macro, recertificată de VTC Hamburg, Germania, în februarie 2000 ● emulator de cod pentru virusi polimorfi ● detecție și eliminare a tuturor claselor cunoscute de virus și programe distructive gen backdoor sau Trojan ● detecție virusi necunoscuți prin metode optimizate de analiză euristica ● definire proprie a scheletului virusilor ● posibilitate de scanare în rețea ● motor MDX pentru eliminarea virusilor polimorfi Inter-aplicație cu suport Office 2000 ● carantină pentru evitarea răspândirii infecțiilor în sistem ● Job Editor pentru scanarea rapidă a directoarelor de lucru ● modul AVX Lite pentru scanare rapidă din Explorer a fișierelor.

Funcții auxiliare:

● rapoarte scanare, facilități de printare/trimitere prin e-mail ● facilități de trimitere automată a fișierelor infectate sau suspecte pentru analiză ● serviciu Info-On-Line, prin intermediul interfeței produsului ● enciclopedie a virusilor în formatul Compiled.HTML HELP ● suport multilingv.

AVX 2000 Enterprise

● Instalare/deinstalare a componentei active localizate pe stație prin Web ● control central în timp real al protecției antivirus ● control de la distanță prin tehnologie WAP (raportare incidente rețea, generare rapoarte în format XML, control de la distanță al acțiunilor antivirus - scanare, devirusare, trimitere fișiere infectate în carantină sau la analiză către Laboratorul Antivirus Softwin ● actualizare în timp real a modulelor de protecție și a bazelor de semnături pe stațiile locale de lucru ● management centralizat bazat pe Web ● raportare în timp real a incidentelor de rețea ● analiza euristica centralizată a evenimentelor din rețea ● scanarea oricărei mașini sau grup de mașini din rețea ● organizarea/reorganizarea și managementul sistemelor grupate în domenii logice ● suport comunicații TCP/IP și HTTP folosind tehnologiile DHTML, Java și ActiveX ● lock-down în timp real a configurației client, care permite/interzice clienților accesul la setările produsului Antivirus Expert Desktop ● obținerea rapoartelor centralizate la nivel de rețea și clasificarea evenimentelor după diverse criterii (număr de atacuri, date de verificare a sistemelor, evenimente întâlnite, versiunile antivirus utilizate de clienții de rețea etc.) ● Includerea bazei proprii de date (Informații de configurare, rapoarte de scanare, evenimente rețea etc.) ● compatibil cu browserele IE 4.0+ și NC4.0+ ● rulează pe sisteme Windows NT 4.0 Server sau superior, urmând a fi dezvoltat pe platforme Novell 3.1 și 4.1.

Pentru detalii puteți contacta:

● responsabilul de produs, Daniel Ionescu:
tel. 01/20.35.026 - int. 109
e-mail: dionescu@avx.ro
http://www.avx.ro
● compania Softwin: tel. (01) 20.35.026
e-mail: office@softwin.ro
http://www.softwin.ro



LIONHEAD

După aproape trei ani de muncă, apare prima versiune jucabilă a lui *Black & White*. În ultimele săptămâni am butonat zi și noapte pentru a ajunge în sfârșit în stadiul alpha.

nu e Sfârșitul depărte

În timpul programării unui joc există trei momente critice, în care se poate eșua: stadiul alpha, beta și cel final. În general, se poate spune că versiunea alpha conține deja codul complet al programului. Nu se mai introduc alte idei noi în joc și există cel puțin un nivel complet care se poate juca de la cap la coadă. Nu există încă părți adiacente, de tipul video introductiv sau ediții multilingve, dar există o sumedenie de bug-uri de programare.

Producătorul primește versiunea alpha pentru a o aproba. Echipa de programatori încasează de regulă o sumă apreciabilă în contul bancar, motiv pentru care testul final al jocului cade cu regularitate. Și chiar dacă totul merge șnur, programatorii primesc o listă lungă de modificări.

Versiunea beta trebuie să conțină toate aceste modificări, precum și extra-urile care lipsesc din versiunea alpha. Producătorul încredințează acum jocul, practic terminat, hoardelor de testeri, pentru a identifica restul greșelilor de programare. Tot ceea ce este sau doar aduce a bug de programare este descris în detaliu și remis programatorilor. De îndată ce există o versiune a jocului care rulează stabil vreme de ore întregi, apare versiunea finală, așa-numitul gold master.

Cu puțin înainte de termenele alpha, apar o serie de probleme la care nimeni nu s-a gândit inițial. Astfel, cu câteva săptămâni în urmă

a venit la noi Shin Kanaoya de la Electronic Arts Japonia, pentru a discuta versiunea japoneză a lui *Black & White*. Alfabetele limbilor europene conțin 26 litere și nu depășesc, împreună cu toate semnele diacritice posibile, 256 caractere care pot fi descrise într-un byte. Limbile orientale sunt cu totul altfel; în japoneză, de exemplu, există trei alfabet diferite, unul dintre ele purtând numele de Kanji. Acest amestec de semne-silabe și cuvinte are 20.000 de simboluri diferite, iar pentru redarea fiecăruia e nevoie de câte trei bytes. Am fost nevoiți să schimbăm o mare parte a codului programului, pentru a face posibilă o traducere în japoneză.

Și mai mari dureri de cap comportă traducerea în sine. Astfel, ființa crescută și educată de jucător și care constituie o parte foarte importantă în *Black&White* este numită pur și simplu "creature". În limba engleză, acesta un termen neutru cuprinzând orice ființă vie, în afară de om. Traducerea literală în română ar fi "creatură", însă termenul are conotații negative, cum ar fi cea de antipatic. "Creatură", "ființă", "animal" nu sunt cuvinte la fel de neutre stilistic ca și "creature" din engleză.

O surpriză deosebită am avut și în acest an la târgul E3. Până acum am arătat jocul *Black&White* doar din spatele ușilor închise, dar de această dată l-am prezentat jocul



DEMONSTRAȚIE La standul E3, *Black & White* a fost arătat în public.

oficial. Reacțiile au fost extrem de pozitive și am câștigat mai multe distincții Game of the Show și câteva premii pentru Innovative Game 2000. Într-un articol deosebit de elogios am găsit următoarea frază: "*Black&White* face ca *Diablo 2* să arate ca versiunea mea de Pong scrisă în limbaj Basic". Nu a fost prea plăcut să citesc acest lucru, iar față de *Diablo* a fost chiar nedrept, căci întreaga echipă de la Lionhead abia așteaptă să apară *Diablo 2*.

Steve Jackson
Corneliu Dan



GLOSSAR

- **AGP**
Accelerated-
Graphics Port, slot
rapid care leagă
placa de bază de
acceleratorul grafic
- **DETONATOR**
Driver standard
pentru toate
chipset-urile Nvidia

Faster, deeper, colourful

Scoateți mai mult din acceleratorul dvs. 3D! Sfaturile noastre vă vor ajuta probabil să mai amânați o vreme măsurile de upgrade sau să câștigați cu brio lupta pentru frame-urile pe secundă.



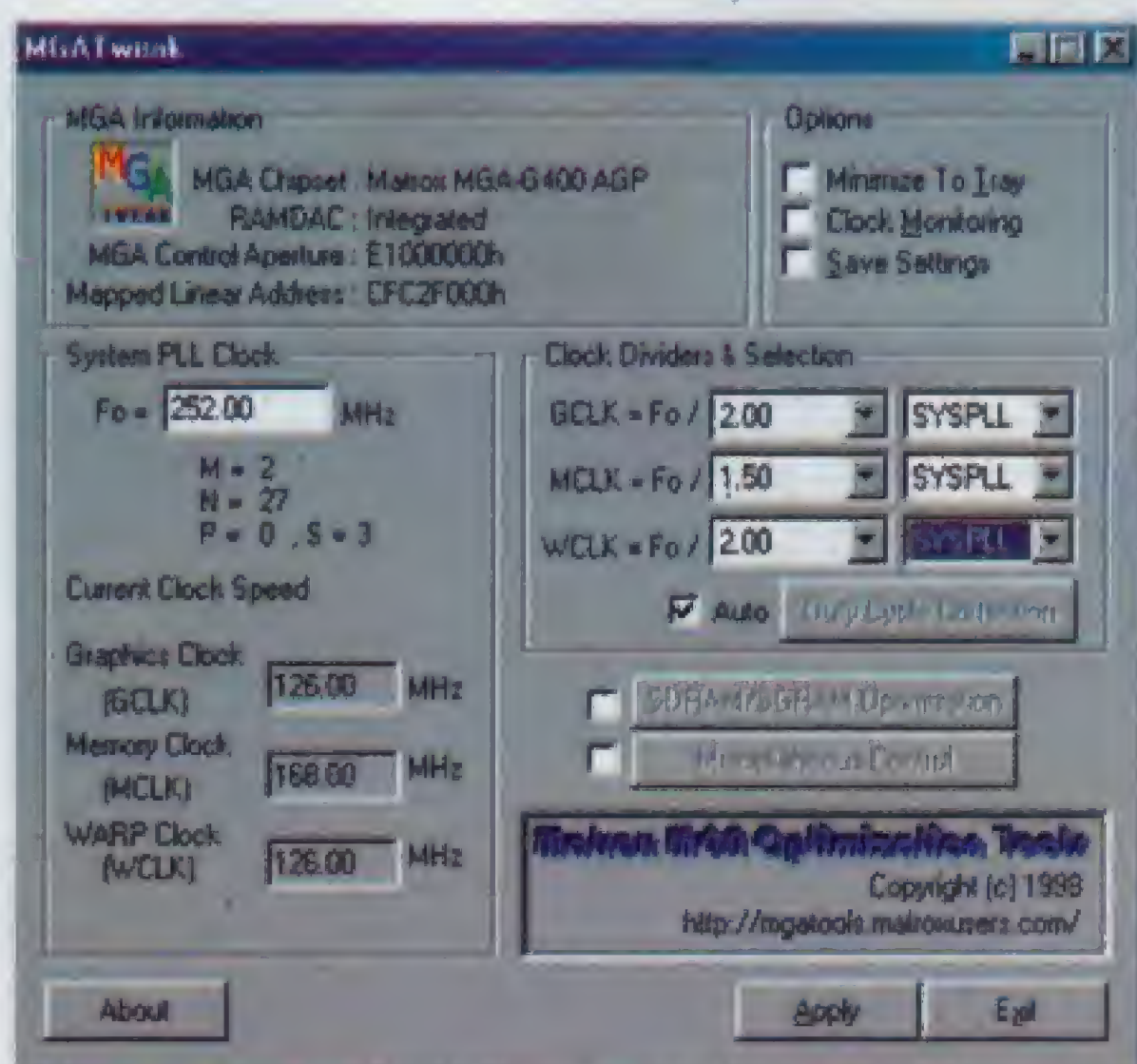
■ **DESFĂTARE OPTICĂ**
Cine vrea să vadă astfel de
imagini în Vampire are nevoie
de un sistem grafic optim
configurat.

Matrox cu turbo

Astfel măriți performanțele unui G200/G400

Matrox oferă prea puține opțiuni de setare în meniul standard instalat o dată cu placa grafică. Un mic ajutor este oferit de MGA

Tweak (ultima versiune 1.20), pe care-l găsiți fie pe CD-ROM-ul din revistă, fie la www.matroxusers.com. Acesta suportă întregul spectru de chip-uri de la Matrox, de la Millennium până la G400 MAX. Puteți butona la frecvențele de chip și de memorie ale plăcii și dezactiva sincronizarea cu monitorul (VSync). Utilizatorii mai curajoși îndrăznesc chiar să optimizeze memoria grafică pentru a obține performanțele maxime prin reducerea timpilor de apelare. Un fișier PDF livrat împreună cu utilitarul explică pas cu pas procedura de instalare, obstacolele posibile și opțiunile individuale de tuning. Cei care nu doresc să facă modificări prea mari la placă pot apela la arhicunoscutul utilitar PowerStrip (vezi CD-ROM 1). Cu acesta se poate seta tandemul placă grafică-monitor. (tba)

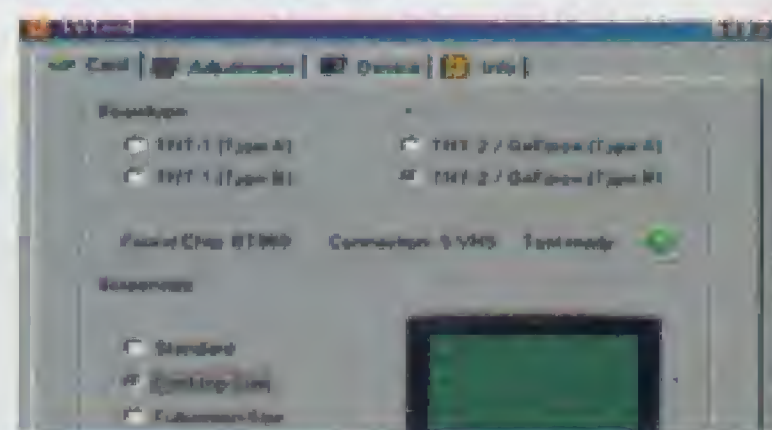


MANIA MATROX Dacă doriți să profitați până și de ultimele resurse ale unui Matrox, instalați MGA Tweak.

TV Total

Redare TV optimă

Cine nu cunoaște deja această problemă? Se introduce DVD-ul în player, se apasă tasta "play" și se activează televizorul. Dar în loc de o adevărată trăire de cinema, rămâneți frustrați, căci din cauza overscan-ului apare pe ecran doar o parte din film. Un mic ajutor vine cu TV Tool (home.wtal.de/electronic/index.htm). Condiția este ca placa grafică să aibă o ieșire TV cu chip Booktree BT868/869. (tba)



UTILITARUL POTRIVIT Cu TV-Tool vă optimizați senzațiile trăite prin televizor.

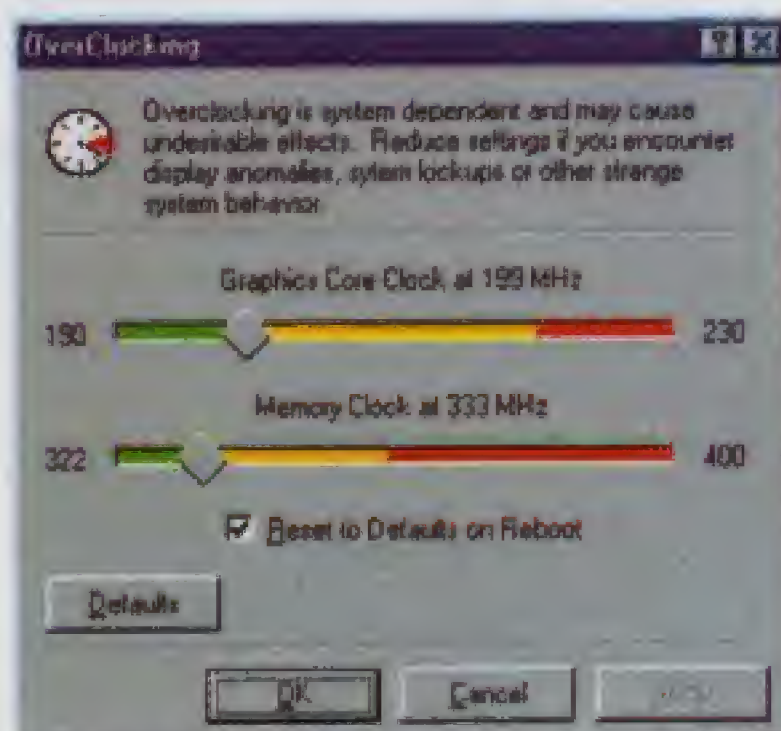
PE CD-ROM
Toate utilitarele le puteți găsi pe CD-ROM.

Performanțe creative

Cele mai noi drivere pentru jucătorul cu pretenții

Pe lângă situl oficial de suport tehnic, Creative mai rulează un sit orientat spre jucătorul avid de performanțe. La adresa www.americas.creative.com/graphics/fasttrax găsiți cele mai noi drivere pentru seria Fast-Trax, iar pe CD-ROM-ul din revistă se află

versiunea cu Detonator 5.30. Fast-Trax rulează doar pe plăcile Creative și are nevoie de un driver valabil din seria Detonator. Eforturile sunt răsplătite cu opțiunile diverse de setare. Astfel, utilizatorul poate să butoneze la opțiunile AGP sau la cele de overclocking. (tba)



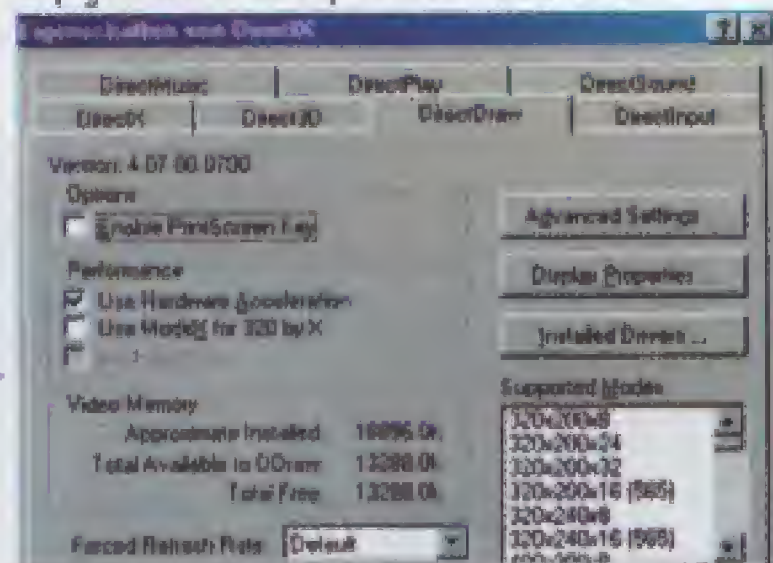
PLIN DE TACT Driverele Fast-Trax vin cu acest drăguț meniu de overclocking în dotare.



NAVIGATOR În meniul principal din Display Director se află titlurile subdirectoarelor.

Intimități DirectX

Opțiuni multiple de setare



ÎN JOACĂ Utilizatorul versat poate modifica cu DirectX Tool multe opțiuni din DirectX.

Cine este interesat de viața interioară a DirectX ar trebui să instaleze acest control panel de pe CD-ROM-ul din revistă. Instalarea se face prin copierea fișierului `directx.cpl` în directorul `Windows/System`. Ar fi bine totuși ca numai utilizatorii experimentați să acceseze meniurile extinse, dat fiind că acestea au efecte directe asupra componentelor individuale ale lui DirectX. (tba)

GLOSAR

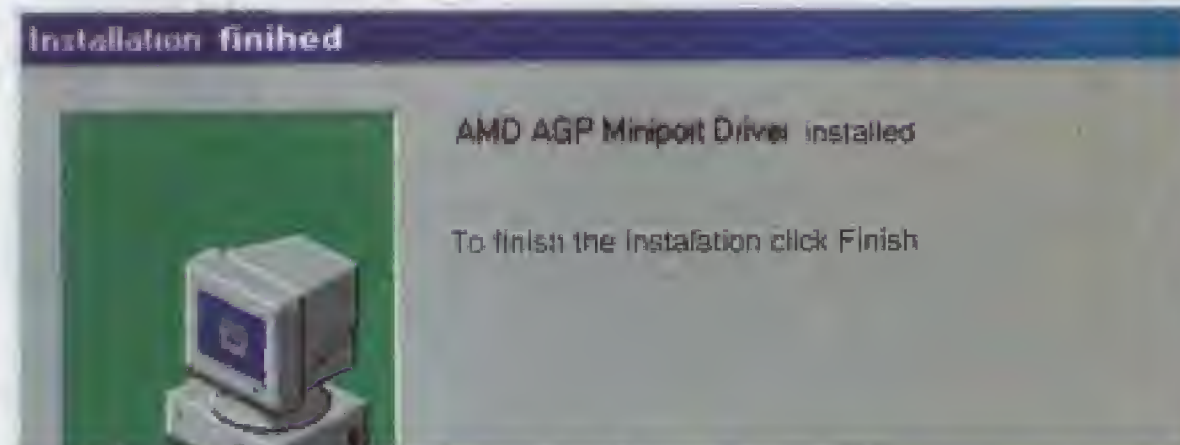
- **DIRECT3D**
Interfață grafică universală de la Microsoft
- **MINI-PORT-DRIVER**
Driver pentru activarea portului AGP pe plăcile de bază care nu sunt bazate pe chipset-uri Intel

Chipset-uri adormite

De ce utilizatorii de VIA și Ali pierd deseori 20-30% din performanțele grafice

Plăcile de bază cu chipset-uri VIA și Ali nu mai fac parte din categoria outsider-ilor când vine vorba despre performanțe și stabilitate. De aceea, este de mirare că Windows 98 SE suportă portul AGP la aceste mainboard-uri doar cu un driver standard. În cazul acesta, Windows lucrează cu plăcile grafice AGP doar în modul PCI. Același lucru este valabil și pentru chipset-urile AMD. Din această cauză, performanțele sistemelor scad cu 20-30 de procente. Nu rareori utilizatorul unui sistem VIA sau Ali stă în fața calculatorului și se miră că sistemul său este mult mai lent decât un sistem cu chipset Intel echivalent. Utilitarul necesar pentru creșterea performanțelor se află pe website-ul producătorului și poate fi descărcat gratuit (VIA 4.03, AMD 4.61 și Ali 1.65) sau poate fi găsit pe CD-ROM-ul revistei. Dacă tocmai încercați să instalați driverele potrivite pentru sistemul dvs., n-ar fi deloc rău să instalați și update-urile IRQ și EIDE. Asigurați-vă înainte de mai multe ori că aceste update-uri sunt într-adevăr cele pentru chipset-ul dvs., altfel sistemul poate să intre la restartare într-o Nirvana virtuală. Cel mai important lucru este să dezinstalați înainte driverul plăcii grafice și să-l înlocuiți

cu un driver standard VGA. După instalarea corectă a noilor drivere de placă de bază, este necesar un reboot al calculatorului. Verificați dacă nu cumva puteți găsi și cele mai noi drivere pentru acceleratorul grafic și instalați iarăși placa grafică. După un nou reboot, verificați setările monitorului. (tba)



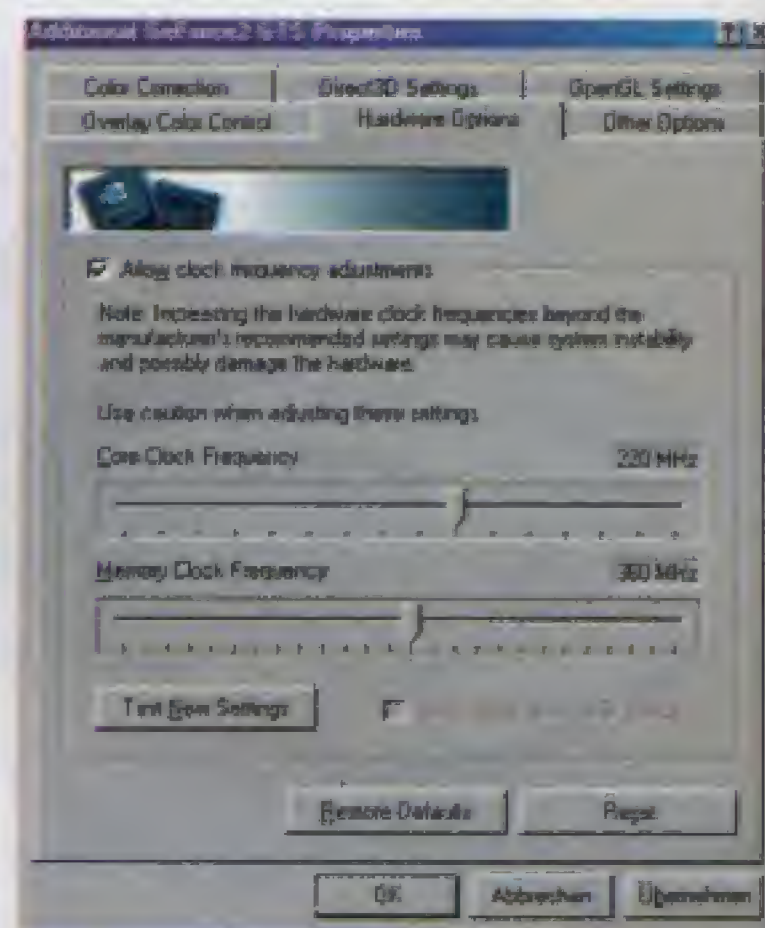
SUCES TOTAL Acest mesaj dovedește că driverul AGP al plăcii de bază cu chipset AMD750 a fost instalat corect.



NEED FOR SPEED Driverul corect pentru portul AGP este necesar dacă doriți să jucați un joc precum X-COM: Alliance. Cel mai mult suferă de lipsa acestuia motherboard-urile VIA pentru Athlon și Pentium III.

Detonator, ediția a doua

Nvidia face publică apariția unui driver de referință definitiv din seria a cincea pentru posesorii plăcilor TNT și GeForce



PERFORMANȚE MĂRITE Noile meniuri ale Detonator-ului permit overclocking-ul controlat.

setarea sincronizării verticale a plăcii grafice cu monitorul (Vsync). Același lucru îl puteți face cu cea mai nouă versiune de PowerStrip (2.69). Cei ce au o placă de bază cu chipset VIA (KX133, 133A) și doresc să activeze modul AGP4X, ar trebui să treacă pe la www.tweak3d.net/faq. Există unele probleme la plăcile GeForce 1/-2 din cauza implementării AGP proprii de la Nvidia. Aici puteți trece pe modul 1X, respectiv dezactiva "Fast Writes" (în măsura în care placa de bază suportă). (tba)

GLOSAR

- **OPENGL**
Interfață 3D independentă de sistemul de operare
- **POWERSTRIP**
Utilitar cuprinzător pentru tuning-ul plăcii grafice

Beta-driverele Detonator pentru toate plăcile Nvidia se află deja de câteva luni pe Internet. Acum, Nvidia a pus versiunea finală a lui Detonator II pe website-ul oficial (www.nvidia.com). El se bazează pe versiunea de driver 5.22, ceva mai nou decât driverul care se livrează împreună cu noile plăci GeForce (5.16). După cum se știe deja de la seria 3, și la Detonator trebuie folosit un truc pentru a activa

opțiunile extinse de meniu. Pe CD-ROM-ul revistei găsiți un fișier pentru aceste setări ("Detonator Coolbits"), care completează intrarea necesară în registry-ul din Windows. Pentru a-l instala un clic dublu este suficient. Alternativ, puteți seta manual în registry valoarea acestui keyword (vezi PC Games nr. 1/aprilie). Acum aveți la dispoziție un meniu simpatic de overclocking, precum și pentru

La sat

PowerVR VillageMark

La suprascrierea fundalului din spatele prim-planului care constituie scena 3D se pierde mult din performanțele grafice. Chipul Kyro lucrează aici mai eficient decât altele. VillageMark, testul grafic de la producător, aduce orice altă placă la limitele performanțelor ei. (al)



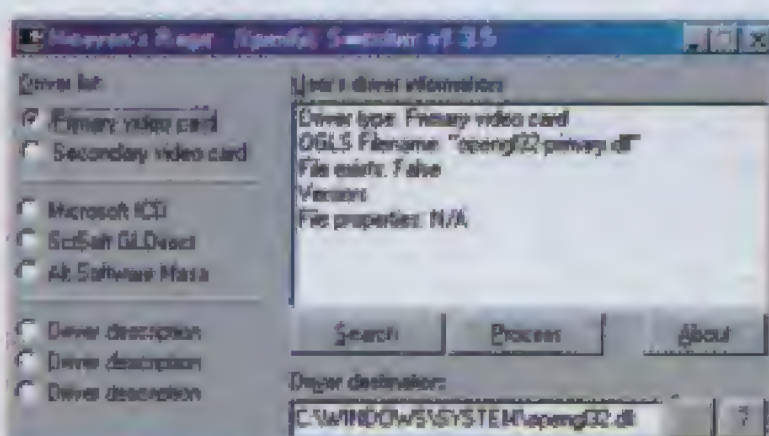
FUNDALURI Casele înșirate reprezintă moartea fillrate-ului. Testați cu VillageMark cât de rapidă este placa video la acest capitol.

Îmblânzirea OpenGL-ului

Cum se lucrează cu două plăci grafice OpenGL

O imagine cunoscută: aveți instalate pe calculator o placă grafică TNT(2) și un accelerator add-on bazat pe chipset Voodoo2. Acum doriți să porniți un joc OpenGL, precum *Daiikatana*, *MDK2* sau *Soldier of Fortune*. Ce se întâmplă? Fie că Voodoo2 nu este deloc recunoscut, fie că jocul ia la întâmplare una dintre plăcile video. Acum puteți începe să copiați manual, cu mult

chin, câte un fișier încoace și-ncolo, pentru a porni placa video dorită. O altă soluție este de a porni utilitarul OpenGL care se află pe CD-ROM și de a alege pur și simplu acceleratorul. Fișierele respective sunt copiate de această dată automat de program. (tba)



FEBRA SCHIMBĂRII Cei ce au două plăci grafice OpenGL vor aprecia utilitarul nostru.



VOODOO-BUG Cu utilitarul nostru puneți în mișcare un Voodoo2 la Daitatana.

Savage la cosmetică

Cum rulează mai rapid o placă Savage

Pe mulți utilizatori de Savage îi doare nespuse faptul că S3 a renunțat la afacerea plăcilor grafice. De aceea se pune acum problema suportului de drivere pentru actualele acceleratoare. Din fericire, există deja numeroase situri web care se ocupă de această chestiune. Cele mai bune sunt sdn.fgn.com și

www.s3planet.force9.co.uk. Cel mai cunoscut utility de tuning este S3Tweak și a ajuns deja la versiunea 1.09a. Permite setări grafice mult superioare celor oferite de driverul standard. Sunt suportate cardurile Savage 3D, Savage 4 și Savage 2000, iar sincronizarea verticală, compresia texturilor, adâncimea Z-Buffer-ului și filtrarea texturilor pot fi setate cu un simplu clic de mouse. (tba)



VALORI MĂRITE
Cu S3Tweak scoateți mult mai multe din placa dvs. Savage.

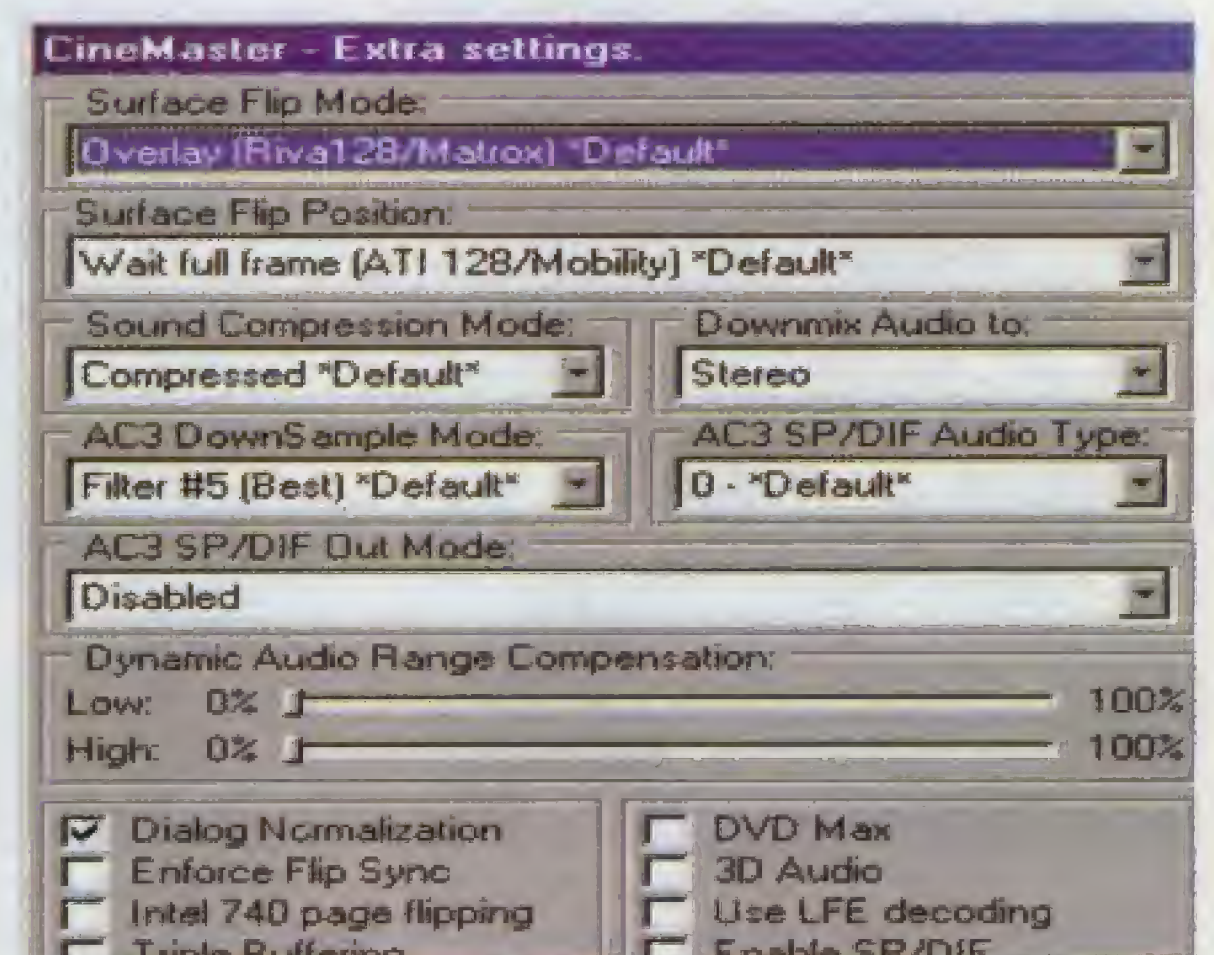
Geniu TV

Setarea DVD-player-ului

Un alt cunoscut de pe CD-ul nostru este DVD-Genie. Acesta permite activarea numeroaselor opțiuni ascunse care influențează performanțele redării unui DVD și setarea codurilor regionale care îngreunează redarea filmelor americane pe calculatoarele europene. Cei ce vizionează filme DVD pe calculator au neapărat nevoie de acest utilitar. (ai)

GLOSSAR

■ **VSYNC**
Sincronizarea reductoare de performanțe dintre redarea 3D și rata de refresh a monitorului.

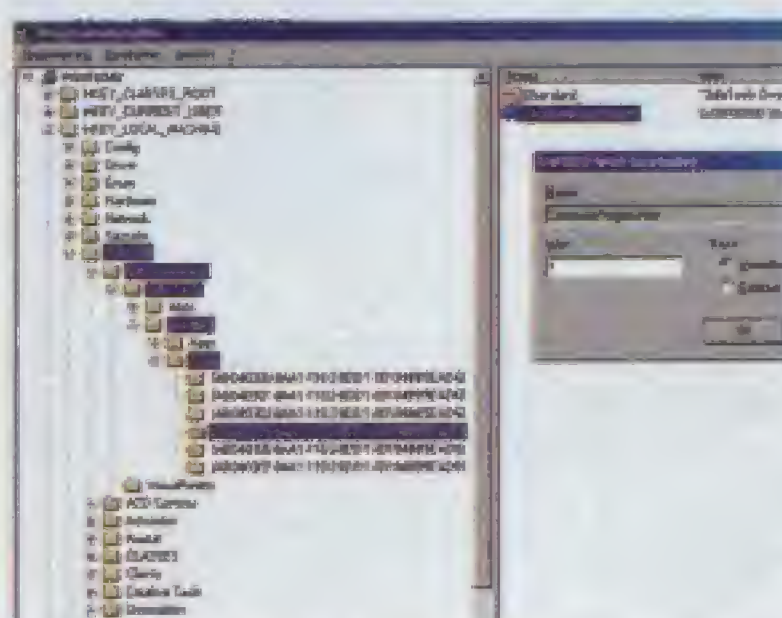


CINEASTUL DVD Genie oferă mai multă satisfacție la vizionarea DVD-urilor pe PC. Programul suportă cele mai multe plăci grafice și funcțiile lor specifice.

Magie Voodoo pentru însetații de performanțe

Sfaturi de tuning pentru Voodoo3, Voodoo4 și Voodoo5

Cei care au achiziționat una dintre primele plăci V5 au fost dezamăgiți de opțiunile de tuning din driver. Dar, înainte de a dispera, trebuie să știți că există posibilități de a ajunge la meniurile de sincronizare cu monitorul și la cele de overclocking. Atât PowerStrip, cât și 3dfx Tool de pe CD-ROM permit accesul la opțiunile elementare de tuning. În caz de nevoie, puteți interveni și manual pentru a obține rezultatul dorit. Porniți "Regedit"



LUCRU MANUAL În adâncimile registry-ului se ascunde "întrerupătorul" de tuning.

("Start" - "Run" - "Regedit.exe") și efectuați un clic ca în figură, pe cel de-al patrulea punct de la "tools". Un clic dublu pe "Complete Registration", faceți din zero un unu și reboot-ați; acum găsiți în Display Properties un meniu suplimentar de setare. Posesorii mai curajoși de V3 pot instala și driverele finale Voodoo5 de pe CD-ROM. 3dfx lucrează pe brânci să scoată un driver unitar de la V3 la V5, asemănător driverului Detonator de la Nvidia. Oficial, el nu a apărut încă, însă puteți să-l folosiți cu un mic truc. Dezarhivați toate fișierele driverului V5 într-un director pe harddisk (clic dreapta pe "v5-w9x-all-1.00.01.exe" și deschideți-l cu Winzip). Intrați în "Control Panel - System - Device Manager", clic dublu pe V3 și mergeți în fereastra "Driver" la "Driver update". În încheiere, indicați directorul și instalați utilitarul 3dfx ("setup.exe"). Încercați pe riscul propriu! (tbă)



MÂNCĂTORUL DE HARDWARE ST: Voyager - Elite Force se lăcomește datorită engine-ului Q3 la MHz suplimentari din Voodoo5.

Înconjurat de sunet

Sirocco Crossfire VideoLogic aduce în casă sunetul surround

Un tandem audio de vis: **Soundblaster Live și Sirocco Crossfire**



Mai întâi, vestea cea proastă: aveți de scos 400\$ din buzunar dacă vreți să vă echipați camera cu cei patru sateliți, plus subwoofer, plus un amplificator extern. Însă, ca răsplată, sistemul surround lasă cu mult în urmă concurența în ce privește dotarea și calitatea sunetului. Amplificatorul oferă trei intrări audio. Două din ele sunt pentru semnalele analoge standard, în timp ce al treilea preia lumea digitală. Basul, volumul și împărțirea lor în față și în spate pot fi setate direct în amplificator. Lumea sunetelor redade este extrem de greu de descris, atât de impozantă este trăirea audio oferită de VideoLogic. Sunetul este incredibil de clar și detaliat. Bașii grei și rezoluția foarte bună a tonurilor mijlocii și înalte creează o acustică uimitor de realistă. Pași în spatele meu, geamuri sparte deasupra și o rachetă care explodează lângă mine: totul pare autentic și real. Încă "focul încrucișat" rămâne impresionant și în domeniul mai casnic. Posesorii de sisteme DVD și de CD-playere de



calitate sunt serviți și ei ca la carte. Concertul de chitară livrat pe CD-ul de referință nu poate fi ascultat mai bine de atât, chiar dacă Dolby Digital 5.1 este doar simulat pe intrarea digitală. Trebuie totuși să recunosc că 400\$ sunt cam mulți bani pentru un sistem de sunet. Cel care are această posibilitate primește cel mai bun sistem existent la ora actuală pe piață. (tba)

■ **FOC ÎNCRUCIȘAT**
Cei 100 de wați au făcut ca întreaga clădire a redacției să ia parte la test.

■ PRODUCĂTOR VideoLogic ■ PREȚ cca. 399 \$
■ WWW www.videologic.com
■ TEL. 06103-934714

■ DOTĂRI Foarte bune
■ FEATURES Foarte bune
■ PERFORMANȚE Foarte bune

91%
PUNCTAJ

Vine de peste tot

ACS56 Un sistem surround relativ ieftin, într-un design elegant

Patru sateliți curăței care-și merită cu prisosință numele și un subwoofer formează un sistem surround pe care Altec îl aruncă pe piață la un preț de cca. 160\$. Instalarea și cablajul reprezintă o treabă la mintea cocoșului, fiecare parte fiind marcată în culori și ordonată cu multă logică. Controlul se face de la o consolă cuprinzătoare cu LED-uri, aflată

pe satelitul din dreapta față. Două intrări

analoage captează sunetul, una din ele ocupându-se de partea de surround. La nevoie, canalele pot fi prelucrate și digital, printr-o mufă separată. Subwoofer-ul scoate 35 W, la fel de mult ca și cele patru boxe. Ca sunet, micuțul sistem surprinde prin neașteptata sa putere. Rezoluția sunetelor înalte este extrem de bună, detaliile putând fi auzite foarte clar. Combinat cu puternicul bassbox, sistemul creează un sunet armonios, care iese în evidență mai ales la redarea filmelor DVD sau a CD-urilor. Aceasta este recomandarea PC Games cu privire la raportul preț/performanțe. (tba)

■ PRODUCĂTOR Altec ■ PREȚ 165 \$
■ WWW www.altecm.com

■ DOTĂRI Bune
■ FEATURES Bune
■ PERFORMANȚE Foarte bune

82%
PUNCTAJ



■ **DESIGN ELEGANT**
Sateliții înfrumusețază orice birou

Gălăgiosul

SL-8200 Centauri Plin de bași

InterAct oferă un subwoofer într-o carcasă de lemn și doi sateliți într-un design elegant. Tonurile mijlocii și înalte au fost neglijate în favoarea superputernicei cutii cu bași. Jucătorii cărora le plac sunetele puternice au aici exact ce le trebuie. (tba)

■ **MINUSURI**
Cablurile sunt prea scurte, iar mufa pentru cască lipsește.



■ PRODUCĂTOR InterAct ■ PREȚ 65 \$
■ WWW www.interact-europe.de

■ DOTĂRI Mulțumitor
■ FEATURES Bune
■ PERFORMANȚE Bune

72%
PUNCTAJ

Totul e bine cu Solano

Intel a ascultat rugămintele fanilor săi și aduce un chipset care sprijină memoria normală

FACTS

■ PRODUS Intel I815E Motherboard chipset ■ CATEGORIA Infrastructură ■ PRODUCĂTOR Intel ■ TERMEN DE APARIȚIE Iulie/august 2000

PE SCURT

- Memorie PCI33 SDRAM
- Socket 370 FCPGA
- Grafică integrată
- LAN integrat
- Posibilitate de upgrade la AGP4X
- Unul dintre urmașii lui BX

VIA poate lua exemplul de la Intel în ceea ce privește Know-how-ul în domeniul performanțelor memoriei.

Întelepciunea luă hăturile în mână și Intel 815E, codename "Solano", fu născut. El are tot ceea ce-i trebuie unui urmaș al lui Intel BX, fără a pretinde memorii nebunesc de scumpe.

După rateul Intel820, pe piața chipseturilor se făcu cu necesitate simțită apariția unui concurent pentru VIA. Rivalul din Taiwan a cucerit între timp aproape 40% din piață. Acest lucru se va schimba acum, profetesc rezultatele benchmark-urilor. Solano pornește în confruntare având performanțe asemănătoare concurentului de la VIA, și anume suport PCI33 SDRAM și AGP4X. În plus, Intel oferă rețea integrată pe placă, grafică 3D ce poate fi dezactivată și opțiunea de sunet on-board. Acest lucru permite producerea unor sisteme ieftine care



■ **PRINȚUL MOȘTENITOR**
Chipsetul Intel 815E vine să înlocuiască îmbătrânitul BX, care a condus timp de doi ani plăcile Pentium.



Foarte bun: de data aceasta, Intel a dat încă o lovitură reușită.

Armin Lenz

Plin de îngrijorare, așteptam primele rezultate Benchmark pe Solano. Însă m-am liniștit repede. Strigătele de blam de pe Internet erau nedrepte. Părerea mea este că Intel forțează concurența să apară cu produse mai bune și mai ieftine, dar rămâne totuși un competitor de succes, căci californienii și-au creat renumele cu multă sudoare. Solano pune trenul deraiat din nou pe șine.

pot primi upgrade cu plăci 3D performante. Un astfel de sistem nu se va lăsa așteptat în Metro & Co. La capitolul performanțe, placa de referință de la Intel a dat rezultate corespunzătoare. Concurentul care trebuie învins este alternativa SDRAM a modelelor de Pentium III cu 133 MHz FSB - VIA Apollo 133A. De cealaltă parte stă BX, care, în overclocking la 133MHz, rulează mult în afara specificațiilor de fabrică. Cursa rulează vizibil în defavoarea lui VIA, ambele opțiuni de la Intel reușind să ajungă înaintea lui la finis.

În paranteză fie spus, neoficial, BX în overclocking a ajuns pe locul întâi. 815E are însă ceva potențial neutilizat în drivere. În general, a fost impresionantă stabilitatea modelului pilot. Și, încă un fapt îmbucurător: noile Celeron rulează vizibil mai rapid decât pe VIA. Totul depinde de acum încolo de rapiditatea cu care Intel va înghesui noul produs în rafturi.

Armin Lenz
Corneliu Dan



PICIORUL DE LEMN "Solano" împreună cu un Pentium III și o placă GeForce face din James Bond (engine Q3) un învingător.

Bătrânul și tânărul își împart sarcinile

Veteranul și nou-venitul se iau în piept cu VIA

Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HQ, OPENGL, UCGUI2 UND DEMO1, 16 BIT)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (GEFORCE2, HQ, DIRECT3D)



Intel își revendică cu al său Solano tronul chipseturilor pentru Pentium. Se pare că frumoasele timpuri ale lui VIA încep să apună, poate doar memoria DDR va reuși să-l aducă un nou avantaj, dar Intel sigur nu se va lăsa învins.

Manevre trepidante

MaxFighter F-33D Prospătură în clasa ForceFeedback

Un software bun, care din păcate lipsește, ar scoate mai mult din joystick.

Firma Genius se aruncă cu al său MaxFighter pe piața cam subțire a joystick-urilor Force Feedback. Imediat după instalarea pe portul USB sau pe cel serial, cele zece butoane de foc ne sar în ochi. Rămânem în coada adversarului din cauza reglatorului digital și a unei "vâsle" laterale suplimentare. Din păcate, Genius nu asigură și software-ul necesar controlului acestei multitudini de opțiuni. Întregul control este lăsat pe seama jocului ales. Mânerul asigură o priză foarte bună a mâinii. Suprafața lată a soclului și proporțiile bine gândite îi permit pilotului să ducă cu ușurință o luptă aeriană până la capăt.

În mare, joystick-ul creează condițiile de bază pentru a salva o planetă, a apăra imperii sau a supraviețui unor dueluri high-speed fără a-ți risca prea mult pielea. Problema este că MaxFighter necesită acomodare. Astfel, în Starlancer cu degetul mare am reglat accelerația, am încărcat rachetele, am avut grijă cu Coolie Hat-ul să nu ne ia nimeni prin surprindere și am pornit turbo-ul necesar retragerii în forță. În plus,

■ UN DEGET CAM MARE
Reglatorul digital aflat pe joystick are nevoie de acomodare.

controlul ar putea fi ceva mai precis. În schimb, efectul de Force Feedback este foarte intens, creând un game-feeling foarte bun. Chiar dacă ne mai scapă câte un adversar-doi din cauza controlului imprecis, trăirea jocului o compensează. Pe scurt: MaxFighter din casa Genius oferă o grămadă pentru banii săi, însă nu ajunge la nivelul referinței noastre de la Microsoft. (tba)



■ PRODUCĂTOR Genius ■ PREȚ cca. 100 \$
■ WWW www.kye.de
■ TEL. 02173-974310

■ DOTĂRIBine
■ FEATURES.....Bine
■ PERFORMANȚEBine

80%
PUNCTAJ

Nonconformisme

Saitek GM 2 Un game-mouse și o tastatură într-un duo dinamic

Din fericire, mouse-ul se livrează și separat, căci double-pack-ul creează prea puțină satisfacție de joc.

GM 2 se numește presupusul Reformato al lumii "maușilor". Pachetul constă dintr-un mouse GM 1 plus un actionpad și este conectat la calculator prin portul USB. Mai lipsește doar activatorul de profiluri care să propulseze în out cuplul nostru inovator. Softul este greu de utilizat fără ajutor, iar unele funcțiuni nu pot fi setate. Însă nu funcționează fără el, căci jocurile

actuale nu suportă acest hardware. Singura chestie utilă este o cruce de control, care economisește folosirea tastelor săgeți de la tastatura normală. Mai există șapte butoane de foc la care se ajunge foarte greu și un buton analog de control lateral. Se poate pune întrebarea dacă achiziția merită. Pentru jucătorii profesioniști există prea puține opțiuni față de tastatură. Începătorii au greutăți cu programarea pad-ului. Noroc că, mouse-ul poate fi cumpărat și separat în magazine. (tba)



■ BINE LEGAT
Mouse-ul este inutilizabil ca single, din cauza mufei speciale.

■ PRODUCĂTOR Saitek ■ PREȚ 65 \$
■ WWW www.saitek.de
■ TEL. 089-546757-34

■ DOTĂRIBine
■ FEATURES.....Mulțumitor
■ PERFORMANȚE.....Mulțumitor

68%
PUNCTAJ

Mulți bani

Xterminator DC Cădere liberă

Gravis oferă în schimbul a 60\$ un control pe trei axe. Există opt taste de foc, un reglator și o mufă USB sau serială (la alegere). Din păcate, calitatea butoanelor și comportamentul stick-ului lasă aproape toate dorințele neîmplinite, astfel că Xterminator-ului îi rămâne doar varianta unei cenușii mediocrități. (tba)

■ TREI AXE
Un software foarte elegant pentru setarea multipleror opțiuni.

■ PRODUCĂTOR Gravis ■ PREȚ 60 \$
■ WWW www.gravis.com
■ TEL. 0541-122065

■ DOTĂRI.....Mulțumitor
■ FEATURES.....Mulțumitor
■ PERFORMANȚE.....Mulțumitor

60%
PUNCTAJ



Maestrul din manej

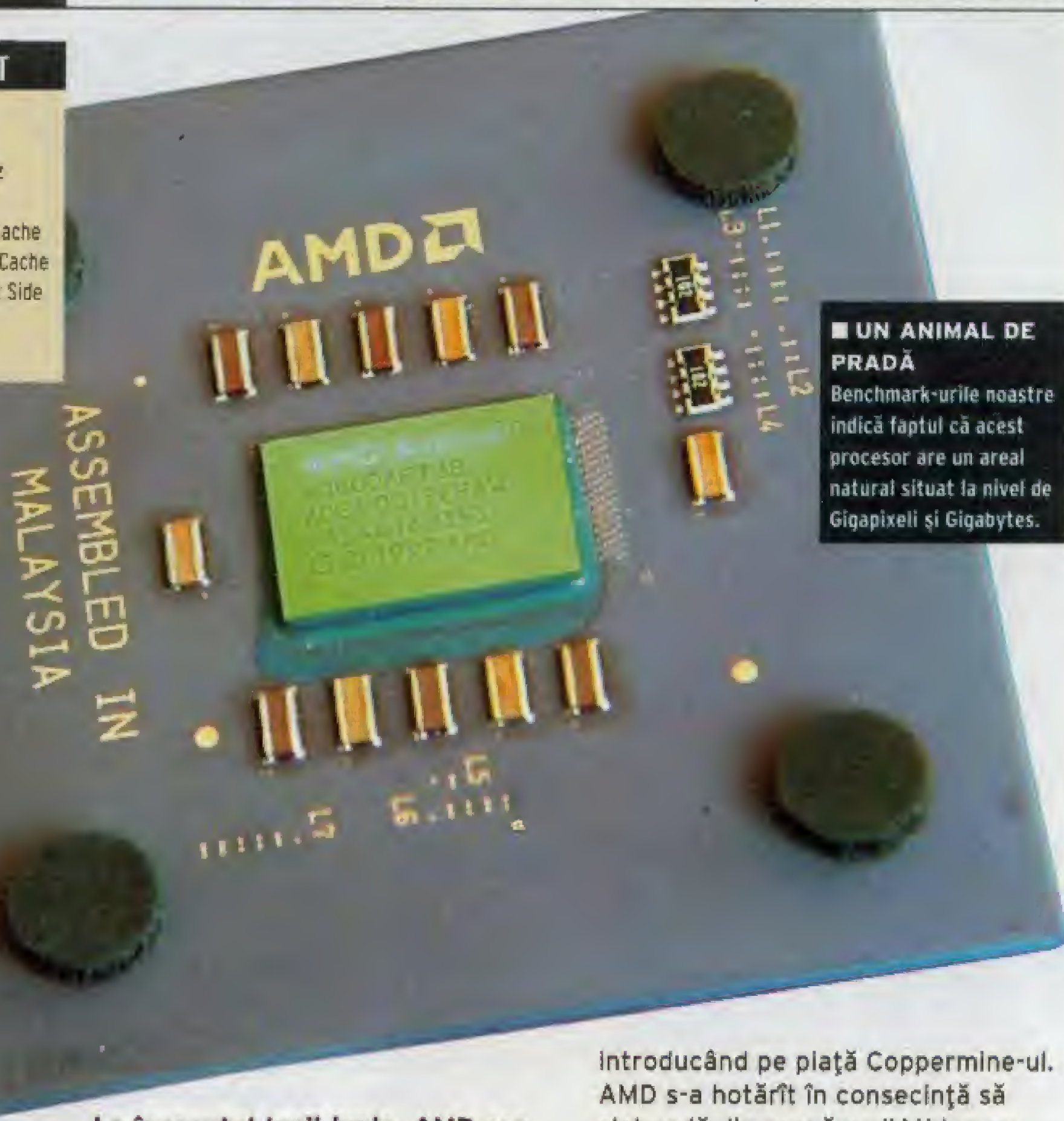
În circuitul pieței de procesoare se dă o luptă aprigă pentru postul de director. Dar cine este însă directorul manejului?

FACTS

■ PRODUS Athlon ■ CATEGORIE Procesor ■ PRODUCĂTOR AMD ■ PREȚ de la 319 la 990 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000

PE SCURT

- 37 milioane tranzistori
- 750-1.000 MHz
- 319-990 \$
- 128 KByte L1-Cache
- 256 KByte L2-Cache
- 100 MHz Front Side Bus (DDR)
- Socket A



■ UN ANIMAL DE PRADĂ

Benchmark-urile noastre indică faptul că acest procesor are un areal natural situat la nivel de Gigapixel și Gigabytes.

La începutul lunii iunie, AMD s-a decis să adauge propriul program o nouă atracție și să trimită la pensie clownii îmbătrâniți din prima generație.

Dacă "clasicul" Athlon s-a putut măsura cu succes cu Pentium III, o dată cu apariția graniței de 1 gigahertz s-a putut vedea că Intel nu se lasă chiar atât de ușor bătut,

introducând pe piață Coppermine-ul. AMD s-a hotărât în consecință să sloboadă din cușcă un "Athlon cu memorie Cache mai rapidă", cu numele de cod "Thunderbird". El se vinde însă sub același nume de Athlon. Singurul semn de recunoaștere este un abțibild galben pe sistemele complete, iar la noile procesoare achiziționate separat, noua formă de construcție pe soclu. Nucleul poate fi descris rapid. În loc de 512 KByte L2-Cache externi, care erau lipiți pe placa Slot A împreună cu procesorul, acum apar pe scenă doar 256KByte înghesușiți în procesor. Acest procedeu a făcut deja ca

AMD K6-III să fie mult superior unui K6-2. Avantajele sunt numeroase: memoria intermediară funcționează pe chip la viteza procesorului și cu o lățime de bandă mai mare, în loc să fie legată de nivelul maxim de 340 MHz, ca înainte. Prin scurtarea lungimii conectorilor, accesul se face mai rapid. În loc de 21 tacturi timp de așteptare (latență), acum sunt doar 11. Acest lucru accelerează drastic transferurile mici de date, cum ar fi coordonatele triunghiurilor pentru engine-urile de jocuri. Pentru a compensa capacitatea mai redusă a memoriei, AMD are grijă ca L1 și L2 Cache-ul să nu memoreze copii ale acelorași informații. Creșterea de performanțe este situată, în funcție de frecvența de tact, de la una până la două trepte de tact (50-100MHz) față de Athlon-ul clasic și pe același nivel cu un Coppermine configurat în mod optim. Acest lucru depinde însă individual de jocul testat și de configurația sistemului, mai ales de tipul de memorie folosită. Dacă părțile critice ale engine-ului jocurilor pot fi reținute în Cache, jocurile rulează foarte rapid. Dacă, în schimb, datele trebuie să pelegrineze prin tot sistemul de memorie, sunteți mai mult sau mai puțin încetiniți de memoria RAM. Prin mutarea memoriei Cache în procesor, placa Slot A devine inutilă și, în consecință, un factor de cost suplimentar. Procesorul este livrat acum clientului exclusiv ca versiune pentru Socket A. În maxim trei luni, Slot A va dispărea complet de pe noile sisteme. Doar foarte puține exemplare de Thunderbird pe Slot A mai ajung la anumiți producători de computere pentru a fericii și plăcile pe Slot A mai vechi. Ele însă nu sunt destinate apariției pe piața largă,



ALIENS X-Com: Alliance face din jucător un vânător profesionist de extraterestri. Engine-ul Unreal Tournament se înțelege bine cu noul Athlon.

Lovitură de teatru tehnologică

Novicii se-nfioară, iar profesioniștii meditează: cele mai importante date în ansamblu.

CPU	INTEL PENTIUM III (KATMAI)	ATHLON VECHI	INTEL PENTIUM IIIE (COPPERMINE)	ATHLON NOU (THUNDERBIRD)
L1-Cache	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte
L2-Cache	512 Kbyte	512 Kbyte	256 Kbyte	256 Kbyte
L2-Takt	1/2	1/3 bis 1/2	full "	full
L2-Buswidth	128 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
L2 Exclusiv	Nu	Nu	Nu	Da
Front Side Bus	100 MHz	100 MHz DDR	100/133 MHz	100 MHz DDR
CPU-Takt	350 bis 600 MHz	500 bis 1.000 MHz	500 bis 1.000 MHz	750 bis 1.000 MHz



Un chip minunat, la un preț acceptabil; inima jucătorilor tresaltă.

Armin Lenz

AMD și-a atras furia utilizatorilor care, la fel ca mine, și-ar fi cumpărat cu plăcere o versiune pentru Slot A. În același timp, jucătorii se bucură de performanțele clasa-nțai ale noului procesor. Evident, texanii trebuie lăudați și pentru decizia de a oferi noul chip la același preț, în loc să jupeaie cumpărătorii pentru suplimentul de viteză. În aceste condiții, nu e chiar atât de greu să faci o investiție într-o nouă placă de bază. Lui Intel îi doresc ca "Solano" să fie un chipset cel puțin la fel de solid ca BX, căci trei din cele cinci calculatoare avute până acum purtau sigla "Intel Inside".

reprezentând în același timp un obstacol enervant pentru toți cei ce doresc să facă upgrade. După ce VIA a scos din cursă KX133 din cauza unei incompatibilități cu Thunderbird, manevra va fi reconstruit pe baza chipset-urilor AMD750 Irongate și VIAKT133 (fostul KZ133) cu Socket A. Puterea lui KT133 constă în memoria PC133 care, împreună cu AGP4X, oferă o lățime de bandă mai consistentă pentru procesor. Între timp, s-au anunțat pentru versiunile de Socket A și alți producători de chipset-uri, cum sunt All cu suport DDR și SIS cu chipset 730S integrat. Primele plăci de bază sunt așteptate



ASIMILAREA AMD s-a înarmat pentru provocarea lui Intel. Ceva mai puțin bine le merge borgilor care o iau la goană în fața forțelor de elită de pe USS Voyager cu motor Q3. Acesta profită cel mai tare de Cache-ul lui Athlon.

să apară de la MSI, QDI și Epox. În competiția extrem de dură a jocurilor, armăsarul de paradă Coppermine de la Intel, gigantul chip-urilor trebuie să alerge din greu pentru a ține pasul cu Thunderbird. Acest lucru înseamnă un chipset Intel820 și memorie RAMBUS. Intel nu are nici un motiv de bucurie în colaborarea cu leftina memorie PC133 și chipset-urile VIA, căci acesta este categoric un joc pe

Intel și AMD în vârf. Cumpărătorii hotărăsc aici cine este câștigătorul.

terenul propriu al echipei din Dresda (fabrica AMD din Europa). Singura salvare este noul chipset Solano. Noua atracție din manevra procesoarelor are nevoie de o răcire cu adevărat excelentă. O investiție într-adevăr bine gândită ar fi un ventilator de calitate, pentru ca pieseta cea scumpă să nu se topească. În definitiv, adevăratele staruri au nevoie întotdeauna de tratament special. În concluzie, aplauze binemeritate pentru Thunderbird.

Armin Lenz
Cornelie Dan

Luptă acerbă pentru gigahertz

Doar un avans extrem de mic îi desparte pe cei doi concurenți ajunși la capătul superior al spectrului performanțelor.

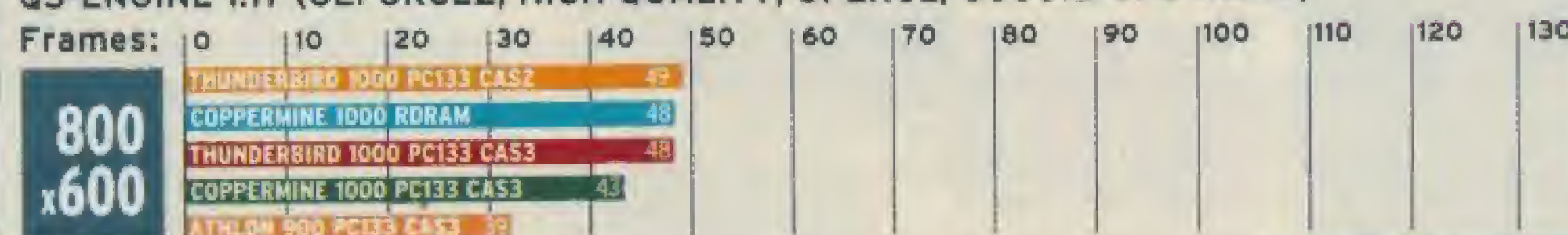
Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)



UT 4.20 (GEFORCE2, HIGH, DIRECT3D)



Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HIGH QUALITY, OPENGL, UCGUI2-CPU-DEMO)



LEGENDĂ: REZOLUTIE CPU 3600

CPU la 1 gigahertz și GeForce 2 constituie un tandem puternic. Cel care controlează mai mult 800 MHz cu un Pentium III ar trebui să ocolească VIA Apollo 133A. Prețul la memorie decide câștigătorul.

Caruselul prețurilor

Athlon este doar cu puțin mai ieftin.

TAKT	ATHLON	PENTIUM III
733 MHz		\$246
750 MHz	\$319	\$337
800 MHz	\$359	\$385
850 MHz	\$507	\$551
866 MHz		\$562
900 MHz	\$589	
933 MHz		\$744
950 MHz	\$759	
1.000 MHz	\$990	\$990

Mai vechile modele de Athlon sunt oferite la același preț ca și modelul nou. Sub 750 MHz, AMD Duron concurează împotriva lui Pentium III și Celeron.

Energie 3D alternativă

Copilul-minune al plăcilor 3D se întoarce, vrând să pună concurența cu botul pe labe

FACTS

■ PRODUS Kyro 3D ■ CATEGORIE Chip grafic ■ PRODUCĂTOR STM ■ PREȚ necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE septembrie

PE SCURT

Chip-urile Kyro au o preexistență sau apar acum din neant?

Kyro 3D se bazează pe tehnologia PowerVR, aflându-se în prezent la cea de-a treia serie.

Ce s-a întâmplat cu PowerVR seria 2?

VideoLogic s-a dedicat cu precădere automatelor de jocuri, iar când placa grafică a fost în sfârșit terminată, caravana 3D era deja destul de avansată.

De ce nu creează și alții "Tile based rendering", dacă tot e atât de bună?

"Tile based rendering" este licențiat, iar producătorilor de chip-uri 3D nu le place să plătească taxe de licență.

În timp ce alte plăci 3D aruncă în jur cu fillrate-uri, Kyro alege o variantă mai economică de investire - generatoarele de pixeli. Cum? Aflați în continuare.

Plăcile grafice moderne sunt adevărate tunuri de pixeli, pentru a putea produce imagini frumoase, de sute de milioane pixeli pe secundă, înscrise în memoria plăcii. Mai puțin cunoscut este faptul că implementările 3D de la Nvidia și tovarășele ei sunt foarte ineficiente. Problema o constituie suprafețele din lumea 3D, care practic nici nu se văd, deoarece sunt acoperite. În mod normal, aici intră-n scenă așa-numitul Z-Buffer. Cu ajutorul său se realizează impresia optică de apropiere sau depărtare (un punct de pe monitor apare "mai aproape" de observator decât un alt punct care tocmai a fost scris în acel loc). Aici, fiecare pixel își păstrează distanța față de spectator. Dacă punctul se afla mai departe de el decât pixelul care este acum generat, acesta din urmă îl suprascrie pe primul. Astfel, în scenele complexe, cu multe frame-uri suprapuse, procedura devine o adevărată risipă. Tocmai din această cauză, un joc precum *Unreal Tournament* generează fiecare punct, în medie, de trei ori. Aceasta presupune un transfer imens de date de la și spre memorie, pentru operațiunile de citire și scriere. O adevărată otrăvă pentru lățimea de bandă a memoriei! Spre deosebire de alții, arhitectura PowerVR lucrează mai eficient. Ea împarte ecranul în așa-numite fișe (țigle), care sunt generate complet



■ ÎN AVAL

Kyro nu produce nimic asemănător branșei 3D. Memoria este mai lentă, răcirea pasivă, iar procedura de rendering este alternativă.

intern în chip, fiind abia apoi înscrise în memoria plăcii grafice. În loc de Z-Buffer, triunghiurile sunt sortate într-o scenă în felul următor: cele care sunt acoperite, nu sunt deloc desenate. Acest lucru îi permite chipului PowerVR să genereze la fel de multe imagini cu o viteză de 250 milioane pixeli/sec., ca un alt chip obișnuit, care are viteza de 750 milioane pixeli/sec. (în orice caz, acest lucru este valabil doar la scenele cu complexitate mare 3D). În scenele cu mult spațiu liber (cer,

norii etc.) câștigă însă chip-urile care se bazează pe Z-Buffer. Singura placă Kyro anunțată până în prezent este produsă de VideoLogic și va avea 32 MB SDRAM. Prețul va fi de cca. 200\$, un preț extrem de ridicat față de cele ale noilor acceleratoare grafice ale altor firme. Problema este însă cu driverele, căci, după cum se știe, la PowerVR acestea au fost întotdeauna un punct slab.

Armin Lenz
Corneliu Dan



TEREN ACCIDENTAT Kyro stăpânește tehnica "Environment mapped bump mapping", care este implementată și în G400/450 de la Matrox și în Radeon 256 de la Atl.

Marșul gladiatorilor

În lupta performanțelor, Kyro arată mai degrabă modest. Hotărâtor este însă ceea ce apare pe monitor.

	STM KYRO 3D	ATI RADEON 256	3DFX VSA-100	NVIDIA GEFORCE2
Frecvență chip	125 MHz	200 MHz	166 MHz	200 MHz
Frecvență memorie	143 MHz SDR	200 MHz DDR	166 MHz SDR	166 MHz DDR
Multiprocesor	Nu	2 (MAXX)	2 până la 32	Nu
Accelerare geometrică	Nu	TLC	Nu	TLC
Pipeline-Rendering	2x1	2x3	2x1 / 1x2	4x2
Fillrate-Texteli	250 MTexteli	1.200 MTexteli	166/333 MTexteli	1.600 MTexteli
Fillrate-Pixeli	250 MPixeli	400 MPixeli	333/166 MPixeli	800 MPixeli
Antialiasing	Supersampling	Supersampling	Spatial Jittering	Supersampling
Motion Blur	Da	Da	Da	Nu
Bump Mapping	EMBM	EMBM, Dot3	Nu	Dot3

A doua gardă

Noul Celeron stă în umbra lui Coppermine cu toate că are un mare potențial de overclocking

FACTS

■ PRODUS Celeron ■ CATEGORIE Procesor ■ PRODUCĂTOR Intel ■ PREȚ cca. 140 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

PE SCURT

- 533 până la 700MHz
- 128 Kbyte L2-Cache
- 66MHz FSB
- Socket 370 FCPGA
- Accelerație ISSE
- Generația a treia

PUȚIN SLĂBIT

A treia generație de Celeron este un Coppermine ceva mai slab. Din păcate, rezultatul se reflectă cel mai mult în performanțe.

În țara Coppermine-ului gigahertz, Celeron-ul 533 a pierdut trenul. Intel l-a îmbunătățit folosind nucleul de Coppermine.

Noile modele de Celeron 533A, 566 și 600 nu mai au nimic în comun cu mult iubitele nuclee ale procesoarelor ale căror nume îi poartă. În loc de acestea, Intel a folosit Coppermine-ul, a deșurubat câteva turbo-loaders și și-a denumit creația tot Celeron. Lucrările de frână se concentrează pe legătura

cu memoria. La fel ca predecesorul, pe chip se află 128 Kbytes

L2-Cache. Aceasta este jumătate din cea a fratelui mai mare, impunând

astfel efectuarea unor runde în plus spre

memorie. Faptul nu este satisfă-

cător tocmai având în vedere că front

side bus-ul este de 66MHz. În schimb,

performanțele au crescut foarte mult

tocmai acolo unde profită cel mai mult

drivele grafice. Datorită ISSE, chip-ul lucrează mai

rapid la calculele geometrice 3D. Noul Celeron suferă o

scădere de performanțe tocmai datorită îngustimii

bus-ului - un rău necesar, căruia îi ajută cu plăcere overclocker-ul.

Însă nici overclocking-ul nu poate ajunge din urmă fratele mai mare

Coppermine, care rulează la 100 sau 133 MHz. Cu atât mai interesant va fi testul comparativ cu Duron de la

AMD. Acesta va fi adversarul direct

al lui Celeron. Important pentru cei care fac upgrade: noul Celeron are

nevoie de un adaptor FCPGA pentru a putea fi cuplat în Socket 370.

Multiplicatorii nu constituie însă o

problemă. Aceștia, tipic pentru Intel, sunt fixați din fabrică,

neavând nici o importanță ceea ce spune placa de bază. Noile modele

Celeron costă pe piață de la 140 la 180\$ (533A-600MHz).

Armin Lenz
Corneliu Dan

Price expo

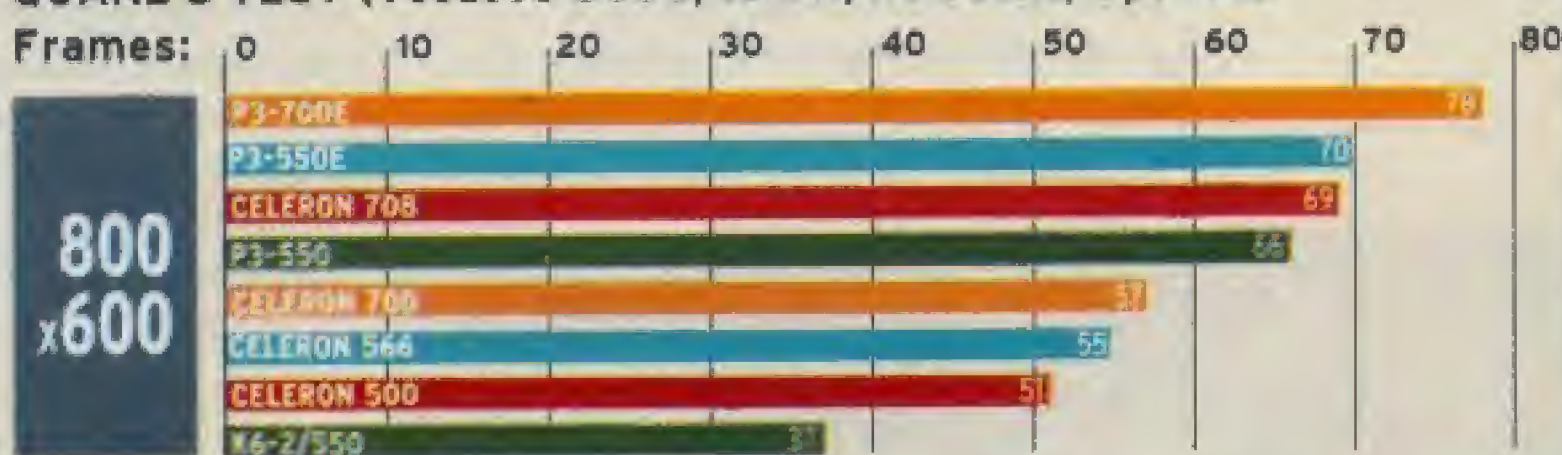
Ce fel de CPU primiți pentru banii dați. Prețul cel mai fair îl are Celeron 533A.

Pentium III 700E	335 \$
Pentium III 550E	240 \$
Pentium III 550	245 \$
Athlon 550	175 \$
Celeron 600	175 \$
Celeron 566	150 \$
Celeron 533A	240 \$
K6-2/550	90 \$

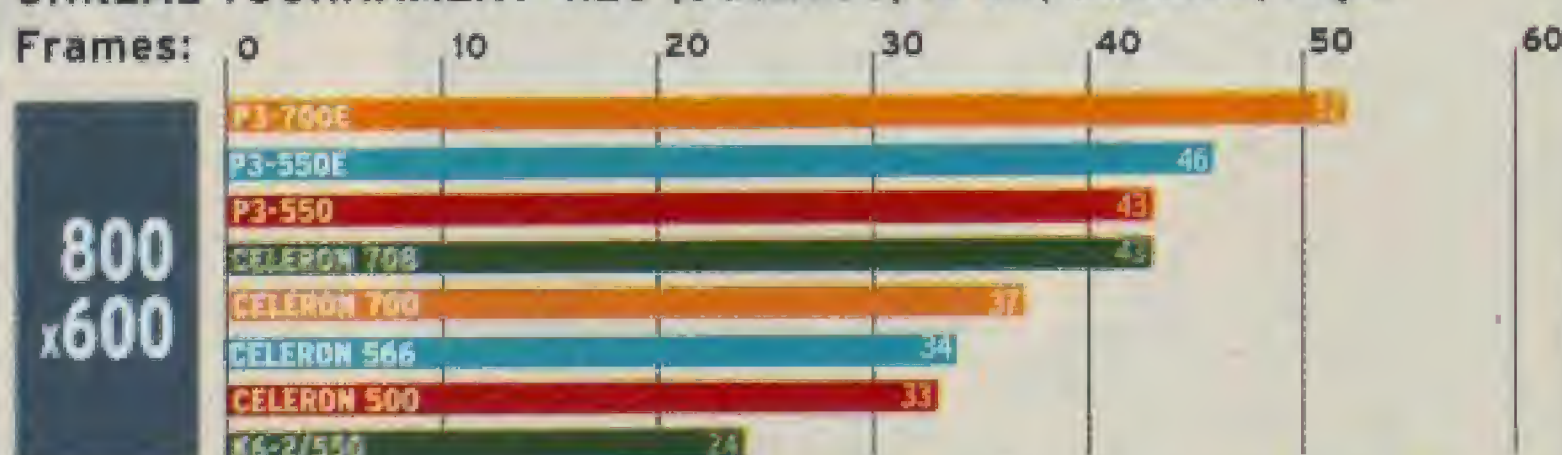
Cavalerii mesei rotunde

Performanțele noului Celeron dovedesc valoarea unui bus rapid.

QUAKE 3 TEST (Voodoo3 3000, 16 Bit, no Sound, OpenGL)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (800x600, 16 Bit, Direct3D, High)



LEGENDĂ: EXCELUȚIE

Avansul unui Celeron 566 supratactat la 708 MHz (Bus 83MHz) este considerabil: el bate vizibil un procesor care rulează normal la 700 MHz. Cu toate acestea, nu are nici o șansă în fața unui Coppermine 700.



MOȘTENITORUL Noul Celeron este potrivit mai degrabă pentru jocuri performante. Un exemplu bun este Gunman.

Frigiderul cu plăci

Leadtek WinFast GeForce2 Bine răcit înseamnă pe jumătate optimizat

Răcirea plăcii de bază face ca inimile overclocker-ilor să bată mai repede.

Leadtek, o firmă cu renume pe piața plăcilor grafice, și-a pus în gând să cucerească și piața europeană. De aceea să nu ne mirăm că în programul de produse se află și acceleratoare 3D bazate pe chipset-uri Nvidia - GeForce 2. Ne-a fost pusă la dispoziție pentru testare o placă WinFast GeForce2 GTS, cu un gigantic aparat de răcire montat pe chip. Ventilatorul propriu-zis este mai puțin spectaculos comparativ cu corpul de răcire pasiv. Acesta are o suprafață de răcire vizibil mai mare decât cea a produselor concurente, putând astfel redirecționa corespunzător căldura rezultată. Prietenii overclocking-ului îngrijit, care doresc să scoată din comorile lor 3D ceva mai mult de cât permite limita specificațiilor, pot să înceapă deja exercițiile de încălzire. Bomboana de pe colivă ar fi, bineînțeles, un monitor hardware al temperaturii de lucru și al activității ventilatorului, cum oferă Asus. Astfel, utilizatorul trebuie să manevreze relativ orbește pentru a obține performanțe maxime din

■ VENTILATORUL CEL MARE
Urișul radiator pe chip-ul GeForce 2 aproape că urlă după overclocking.

placă. Dar chiar dacă nu aveți nici un fel de interese de overclocking, o răcire bună a plăcii grafice protejează nervii jucătorilor, mai ales în lunile calde de vară. Dotarea este cam deficitară la WinFast GeForce2. În pachet se mai află, împreună cu WinDVD, un software util pentru redarea DVD-urilor, care este potrivit, din cauza lipsei unei ieșiri TV, doar pentru redarea pe monitor. La benchmark-ul de jocuri, rezultatul este unul tipic plăcilor GeForce2. Domeniul jocurilor OpenGL (engine Q2, Q3, MDK2) este apărut suveran de WinFast GeForce2 împotriva concurenței celorlaltor chip-uri. La titlurile Direct3D, concluziile sunt împărțite: V5 5500 ține foarte bine la jocuri

precum *Unreal Tournament*, *Drakan* și *Expendable*, WinFast câștigând teren doar rulând împreună cu un procesor AMD-Athlon într-adevăr rapid. Dacă luăm în considerare și antialiasing-ul, balanța înclină spre V5 5500. (tba)

■ PRODUCĂTOR Leadtek ■ PREȚ cca. 399 \$
■ WWW www.leadtek.com

■ DOTĂRIBine
■ FEATURESFoarte bine
■ PERFORMANȚE.....Foarte bine

90%
PUNCTAJ

Viteze

Poate oare un GeForce PCI să se impună în fața unui WinFast GeForce2?

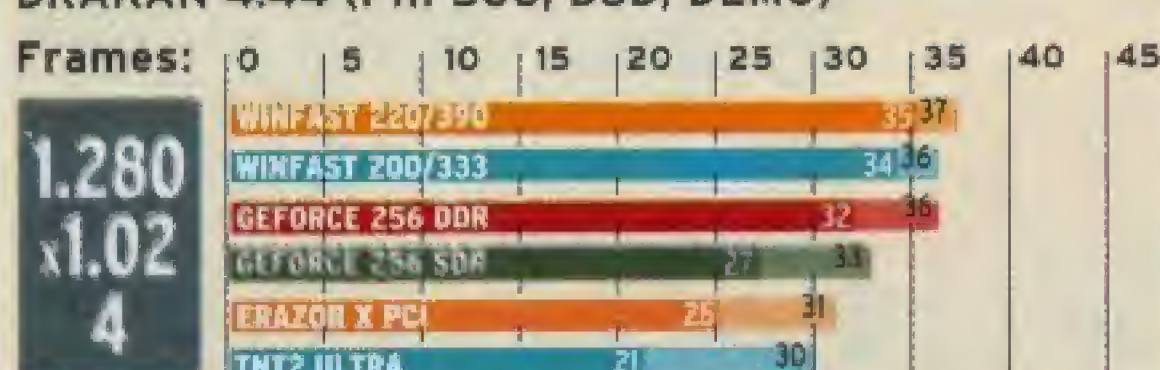
Q3-ENGINE 1.17 (PIII 500, HIGH QUALITY, DEMO1)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (PIII 500, CUST. DEMO)



DRAKAN 4.44 (PIII 500, D3D, DEMO)



LEGENDĂ: REZOLUȚIE PLĂCI GRAFICE

La jocurile pline de efecte bazate pe engine-ul Q3, câștigul este garantat. Altfel stă situația la Unreal Tournament sau Drakan, diferențele apărând abia de la rezoluția de 1280x1024.

Alternativa de upgrade

Erazor X PCI Concurență la 3dfx pe piața plăcilor grafice PCI

În timp ce în laboratorul de testare PCG este o adevărată avalanșă de plăci bazate pe GeForce2, Elsa trimite aproape neobservată o variantă PCI a lui Erazor X. Nucleul acceleratorului este GeForce 256, chip-ul GeForce inițial cu 120 MHz frecvență de tact din casa Nvidia. În jurul său lucrează 32 MB SDRAM la o viteză obișnuită de 166 MHz. Elsa l-a dăruit lui X-PCI două ieșiri suplimentare: ieșirea TV merge spre televizor sau video, iar DVI-Out asigură comunicarea cu un monitor digital corespunzător. Prețul pentru aceste dotări este însă cam pipărat: cei aproximativ 300\$ îi va speria pe cei mai mulți doritori de upgrade. La drivere, Elsa a rămas puțin în urmă: CD-ul conține versiunea Detonator 3.69. Referitor la viteza jocurilor, GeForce PCI rămâne cu 10-20% în urma colegilor AGP. Cu toate că acceleratorul Elsa nu este tocmai campionul raportului preț/performanțe, el rămâne cea mai rapidă placă grafică PCI pentru upgrade. (tba)



■ DE CĂRUȚĂ
Elsa vine extrem de târziu pe piață cu al său Erazor X PCI cu GeForce256.

■ PRODUCĂTOR Elsa ■ PREȚ 300 \$
■ WWW www.elsa.de
■ TEL. 0241-6065112

■ DOTĂRIBine
■ FEATURESBine
■ PERFORMANȚE.....Bine

76%
PUNCTAJ

A doua generație

FACTS

■ PRODUS GeForce2 MX ■ CATEGORIE Grafikchip ■ DISTRIBUTOR Nvidia ■ TERMEN DE APARIȚIE Iulie 2000

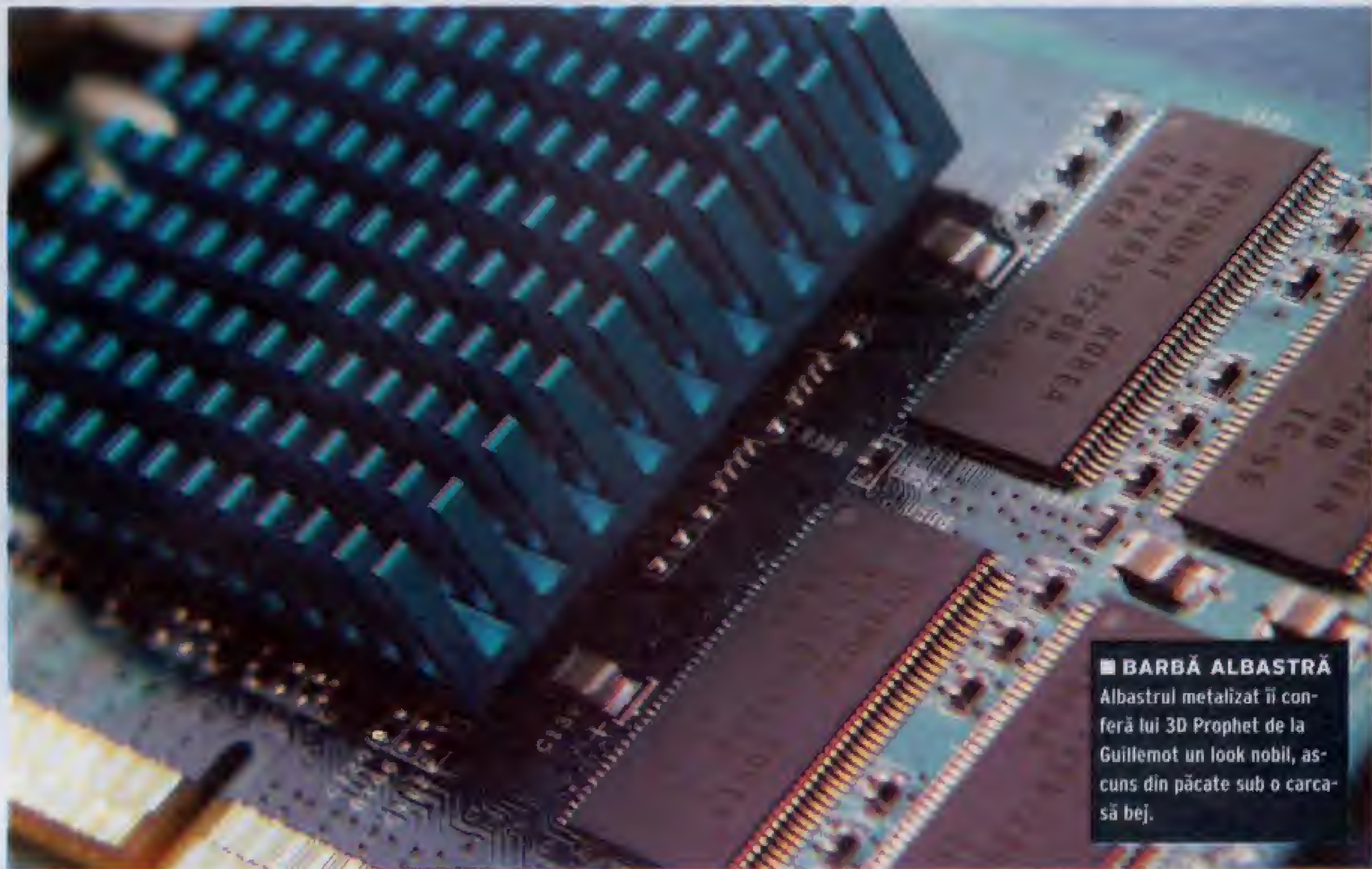
PE SCURT

Ce înseamnă prescurtările GTS sau MX?

GTS înseamnă Giga Texel Shader. GeForce2 GTS poate crea mai mult un miliard (=Giga) puncte de texturi pe secundă. MX înseamnă Multitransmitters. GeForce2 MX poate controla simultan două monitoare digitale sau analoge.

Care este deosebirea între GTS și MX?

GTS are patru Render-Pipelines, care pot genera fiecare un punct de imagine dublu texturizat. MX trebuie să se descurce cu jumătate, având deci doar două Pipelines. În afară de aceasta, plăcile GTS au memorie de categoria Double Data Rate (DDR), în timp ce plăcile MX lucrează deocamdată doar cu RAM SDR.



■ BARBĂ ALBASTRĂ

Albastrul metalizat îi conferă lui 3D Prophet de la Guillemot un look nobil, ascuns din păcate sub o carcasă bej.

După chip-ul high-end GeForce2 GTS, Nvidia vine acum cu varianta pentru începători, GeForce2 MX. Pentru jucătorii cu un buget mediu pentru jocuri, există în sfârșit o alternativă performantă de placă video.

Cusurgii vor clătina din cap, mirați de politica de produse a lui Nvidia. Mai întâi vine pe piață cu un produs de vârf, GeForce2 GTS, care se montează pe plăci video cu prețuri de la 370 USD în sus. La șase săptămâni, star-ul business-ului grafic proclamă oficial apariția unei plăci mai slăbuțe, destinată în special începătorilor.

Ordinea își are totuși logica, chiar dacă aceasta nu se revelă la prima vedere. În definitiv, producția de GeForce256 se află pe sfârșite, iar producătorii sunt presați să ofere un produs alternativ. GeForce2 MX (Codename NV11) apare tocmai la timp.

Din ce ingrediente este preparat nou-născutul de la Nvidia? Se ia un GeForce2 GTS, i se amputează două

pipeline-uri și i se adaugă o variantă de memorie mai slăbită. GeForce2 MX este în principiu gata. Acesta este principiul Celeron aplicat la plăcile grafice, dar cine se plânge, când primește cea mai modernă tehnică pentru bani puțini?

Chip-ul grafic lucrează la o frecvență de 175 MHz, aflându-se astfel între GeForce256 și

Familia GeForce

Găsiți aici cele mai importante aspecte tehnice ale seriei GeForce.

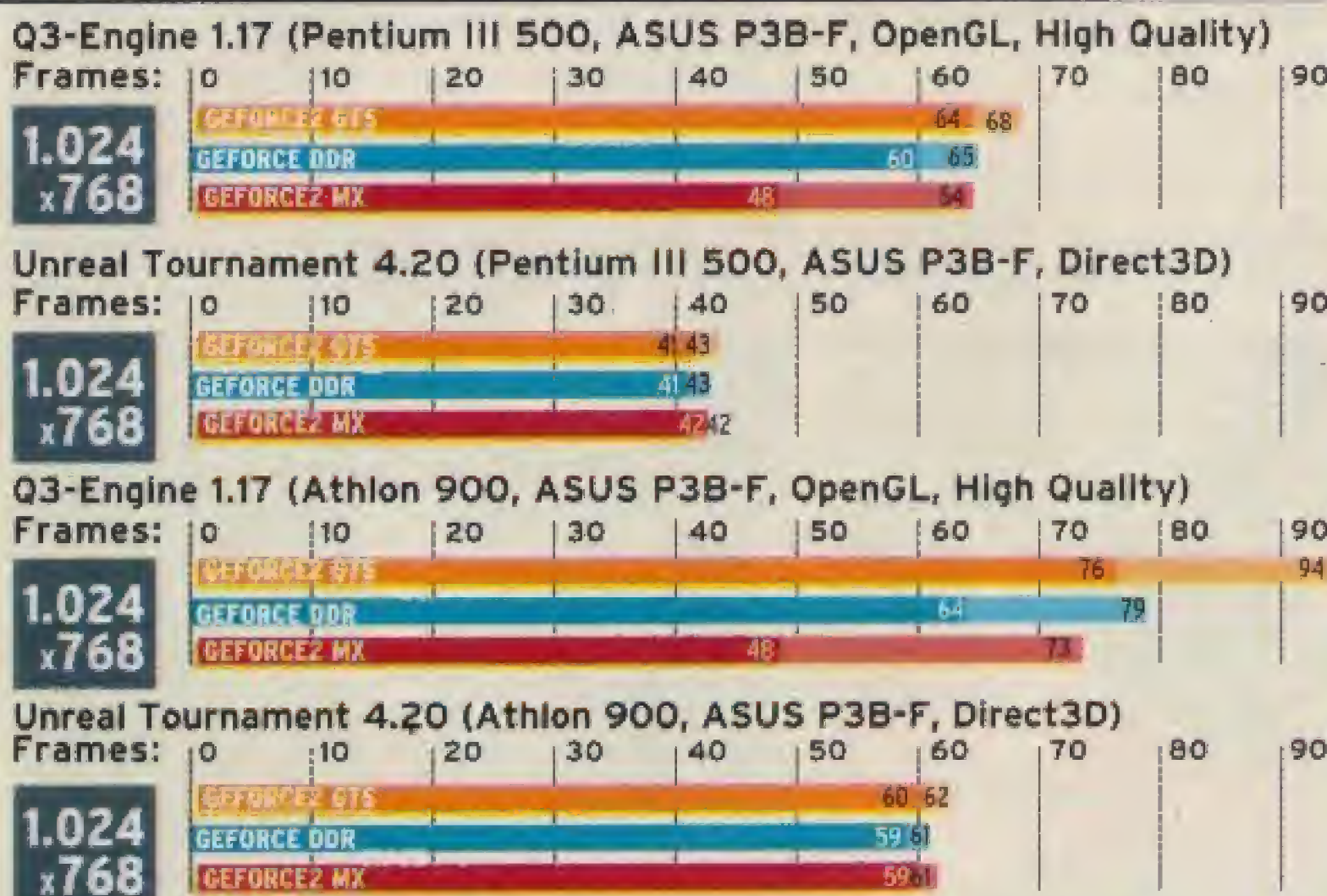
	GEFORCE256	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS
Tact-chip	120 MHz	175 MHz	200 MHz
Arhitectură	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfillrate	480 MPixel	350 MPixel	800 MPixel
Texturefillrate	480 MTexel	700 MTexel	1600 MTexel
Polygonrate	15 Mio.	20 Mio.	25 Mio.
Tip-memorie	SDR/DDR	SDR (DDR)	DDR
Tact-memorie	166/300 MHz	166 MHz	333 MHz
Consum	16 wați	4 wați	9 wați



FUM ȘI LUMINĂ Amatorii de supratactare pot să monteze pe un MX un ventilator potrivit care să o ajute pe Julie Strain la curățirea planetei sale.

Probă de performanțe

GeForce2 MX trebuie să demonstreze că este făcut din siliciu pur.



După cum reiese clar din grafice, camarazii GeForce sunt la fel de rapizi pe engine-ul Unreal Tournament. Numai fanii engine-ului Q3, care suportă accelerarea T&L, pot să scoată din ele câteva framerate-uri în plus.

GeForce2 GTS. Arhitectura procesorului este bazată pe două pipeline-uri care pot genera la fiecare ciclu un punct de imagine dublu texturizat. O atenție merită acordată consumului foarte redus de curent la chip-ul MX. Astfel ar trebui să se elimine toate incompatibilitățile cu motherboard-urile, iar overclockeril împătimiți găsesc în el un câmp foarte fertil pentru testele cu megahertzii. La memorie, Nvidia se asigură că mai micuțul frățior a lui GTS nu o să-l calce pe degetele de la picioare. În timp ce GeForce2 GTS lucrează cu memorie DDR, primele plăci MX vor avea acces doar la mai încheată memorie SDRAM. Chip-ul permite folosirea memoriei DDR, însă doar o jumătate de lățime bandă, ceea ce neutralizează practic efectul de utilitate a

memoriei DDR. Frecvența de tact a chip-ului (175 MHz) este mai ridicată decât valoarea standard a memoriei (166 MHz), iar producătorii ar putea folosi un RAM mai rapid. Concurându-l pe Matrox, care era până acum singurul care folosea tehnologia dual-head, Nvidia vine și ea cu opțiunea de a lega două monitoare la placa grafică. Jucătorii însă nu pot beneficia de nici un avantaj din aceasta.

Un fapt îmbucurător pentru posesorii de calculatoare ieftine este apariția variantei PCI. Cu ea vor putea să se bucure și jucătorii chinuți de grafica 3D integrată. Prețul unui exemplar de MX este destul de convenabil. La cumpărarea noii plăci va trebui să puneți pe tejea între 170 și 200 USD. Această politică de prețuri va face



OPINII

Hardware performant pentru fiecare

Armin Lenz

Timpurile sunt foarte propice cumpărătorului conștient de prețuri. Mulți jucători ar dori să nu fie nevoiți să-și schimbe componentele hardware la fiecare jumătate de an. Veți găsi în noile procesoare combinate cu noua placă GeForce2 MX o combinație relativ ieftină și fiabilă, care nu trebuie să se ascundă de rușine. Primiți astfel caracteristicile tehnicii de vârf la o putere ceva mai redusă pentru mult mai puțini bani, rămânându-vă bani pentru mai multă memorie sau pentru un nou joc. Mai ales jucătorii amatori vor putea respira ușurați cu noile plăci, iar noi ne bucurăm de fiecare cititor care-și găsește drumul spre cele mai noi și mai bune jocuri PC.

viața destul de grea unor concurenți precum Kyro sau lui Voodoo4, încă neapărat pe piață.

Performanțele unui Guillemot 3D Prophet II MX se află cu puțin sub GeForce DDR. Acest lucru este valabil însă doar la rezoluții mari și la adâncimi de culoare pe 32 biți. Cei ce mai pot să joace la rezoluții de 800x600 dpi și la adâncimi de culoare pe 16 biți și-au găsit în MX un foarte performant concurent al lui DDR, fără să-și sleiască bietul portofel. Anti-aliasing-ul trebuie uitat neapărat. MX este componenta ideală în calculatoarele mai ieftine, mai ales în combinație cu noul procesor Duron. Și jucătorii de ocazie ar putea să investească banii în această placă.

Se vor bucura mai ales cumpărătorii de PC-uri complete, căci MX va înlocui tot mai mult generația TNT2-M64. Cei ce posedă procesoare mai slabe ar trebui să arunce și ei o privire asupra lui GeForce2 MX, care are un fillrate mult mai mare decât poate prelucra un procesor sub 600 MHz.

Thilo Bayer/Armin Lenz
Corneliu Dan

De ce să-mi fac datorii, dacă tot nu am decât un monitor de 15 inci?

Market overview

Patru ofertanți se află la linia de start, ceea ce oglindește importanța crescândă a lui Nvidia. Cea mai mare frecvență de memorie o are placa Guillemot.

Produs	3D Prophet II MX	AGP-V7100	WinFast GeForce2 MX	Gladiac MX
Producător	Guillemot	Asus	Leadtek	Elsa
Info-Telefon	0211-338000	02102-95990	-	0241-6065112
WWW	www.guillemot.de	www.asus.com.de	www.leadtek.com	www.elsa.de
Preț	170 \$	165 \$	170 \$	199 \$
Garanție	3 ani	3 ani	2 ani	6 ani
Software	DVD-Player	DVD-Player, Soldier of Fortune	DVD-Player	DVD-Player
TV-Out	Opțional	Opțional	Opțional	Nu
Dual-Monitor	Versiune specială	Versiune specială	Nu	Nu
Tact-chip	175 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Memorie	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Tact-memorie	183 MHz	166 MHz	166 MHz	166 MHz



BUN LA TRAS Star Trek: Voyager - Elite Force este bazat pe engine-ul Q3 și rulează foarte bine pe noul GeForce.

Îndrumător CD

Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm rezoluție minimă de 800X600 dpi. Nu este necesară instalarea unui program suplimentar.

F1 World Grand Prix



Control:

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
Q	Beschleunigen	D	Dreapta
A	Frână	.	Stop-boxe
S	Stânga	+	Echilibru-frâne

- Necesari: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport-3D: D3D necesar

Roland Garros 2000



Control:

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
Q	Înainte	D	Dreapta
A	Înapoi	G rechts	Lovire
S	Stânga	U rechts	Lob

- Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 400, 64 MB RAM
- Suport-3D: Direct3D optional

Flying Heroes



Control:

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
Q	Accelerare	D	Dreapta
A	Frână	G	Urcare
S	Stânga	U	Coborâre

- Necesari: Pentium 166, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 400, 128 MB RAM
- Suport-3D: D3D necesar

Vampire



COLȚI ASCUȚIȚI, ARME COOL Vampire este un compromis genial între acțiune și RPG.

Răsufliând din greu așteptați în negura unui colț de stradă, urmăriți cu ochii înșeptați de sânge fiecare mișcare a unei fetișcane care se duce liniștită spre casă. Un rânjet vă dezgolește caninii apoi înaintați rapid și mușcați cu sete din gâtul firav.

Kiss Psycho Circus



Ce conține un ego-shooter solid?

Mistere ingenioase? Un story cu dimensiuni epice? Nu tocmai. Chiar dacă Half-Life a impulsionat genul prin astfel de elemente, până la urmă contează un singur lucru: foc până când se încinge mouse-ul.

- Necesari: Pentium 266, 64MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM

Halo (Video)



O LUPTĂ INEGALĂ Pedestrușul luptă cu vitejele, însă nu are nici o șansă față de vehiculul blindat.

Areale uriașe de joc, o armată de vehicule diferite și bineînțeles grafica incredibil de detaliată fac din Halo poate cel mai așteptat joc al acestui an. Video-ul nostru care a putut fi vizionat pentru prima dată la expoziția americană E3 vă prezintă spectacolul de strategie multiplayer în acțiune.

Gothic (Video)

Intrați în Saga epică a lui Piranha Bytes și întâlniți bărbați puternici, femei solide și monștri scârboși. Proiectul ambițios vă pune în rolul unui erou fantastic care este înrobuit și își croiește calea spre libertate dintr-o uriașă lume-închisoare.



CUM ARĂT? Acest contemporan neprietenos ar trebui să facă repede o vizită la medic.

Starlancer


Control:

Tastă	Acțiune
Joystick-Tastă 1	Foc
Joystick-Tastă 2	Lansare rachetă
T	Afterburner
e	Următoarea țintă inamică
J	Inițiere salt

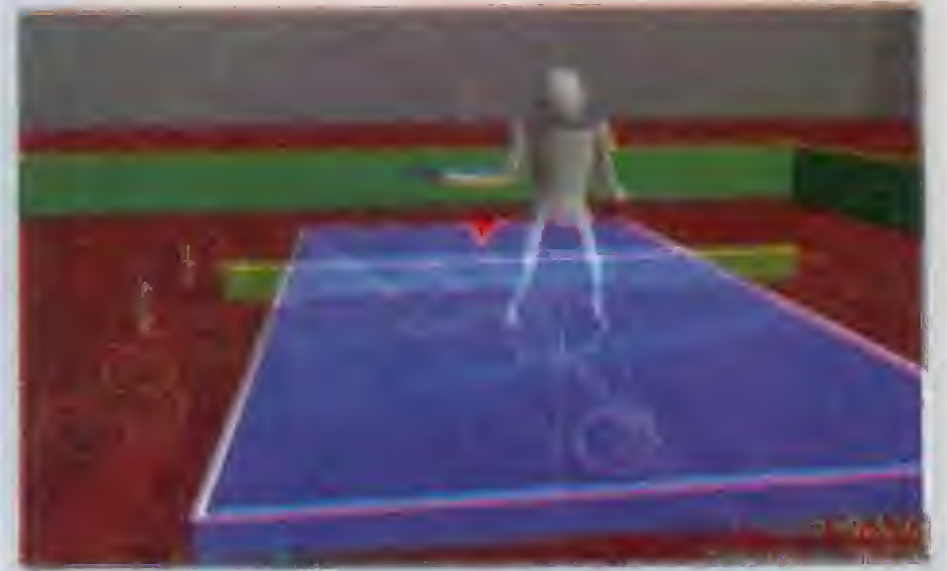
Controlul zborului - prin joystick.

Lupta claselor în spațiul cosmic: nimiciti-i pe sovietici.

Wing Commander trăiește! În cea mai recentă operă spațială a fraților Roberts, navele Klrathi nu mai constituie niște adversari. În locul acestora vânați acum coaliția sovietică care vrea să colonizeze spațiul după ideile lui Marx și Lenin. Versiunea demo vă oferă două misiuni single player complet noi care se petrec înaintea campaniei principale. O grafică și efecte sonore bombastice precum și un story captivant fac din Starlancer un urmaș demn pentru legendara serie Wing Commander.

- **Benötigt:** Pentium 200, 32 MB RAM
- **Recomandat:** Pentium III 500, 64 MB RAM
- **Suport-3D:** Direct 3D optional

Cannonsmash


Control:

Tenis de masă pentru spartani: cui îi trebuie texturi?

- **Necesar:** Pentium 133, 32 MB RAM
- **Recomandat:** Pentium 200, 64 MB RAM
- **Suport-3D:** OpenGL necesar

Euro 2000


Control:

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
Q	Sus	e	Acoperire
A	Jos	q	Pasă directă
S	Stânga	U	Săritură
D	Dreapta	B	Rotire 360°
d	Șut	W	Pause
s	Pasă)	Selectare controller
w	Alergare		

Un Timing bun: nici nu s-a terminat bine Campionatul European și puteți juca deja demo-ul.

Mai sculpă jucătorii olandezi ca niște lame? Întrebărilor de acest fel le puteți răspunde și dvs. dacă jucați demo-ul actual. În afara setărilor grafice nu vă mai rămâne altceva de făcut decât să începeți jocul. Acțiunea probabil că o cunoașteți: mingea trebuie să ajungă cumva în poarta adversarului. Câteva pase și driblinguri nu ar fi rele înainte de a marca. Controlul este la fel de simplu atât prin tastatură cât și prin gamepad.

- **Necesar:** Pentium 233, 32 MB RAM
- **Recomandat:** Pentium III 500, 64 MB RAM
- **Suport-3D:** Direct 3D optional

Messiah


Control:

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
Q	Înainte	K	Preluarea adversarului
A	Înapoi	E	Tasta de acțiune
S	Stânga		
D	Dreapta		

- **Necesar:** Pentium 233, 64 MB RAM
- **Recomandat:** Pentium III 400, 128 MB RAM
- **Suport-3D:** D3D necesar

Deus Ex


Control:

Tastă	Acțiune
Q	Înainte
A	Înapoi
S	Stânga
D	Dreapta
O	Foc/Utilizare obiect
R	Ridicarea obiect/Activare comutator

Pătrundeți în lumea interlopă în rolul agentului cibernetic JC.

Care lume nouă și frumoasă? În Deus Ex metropolele noastre se cufundă în criminalitate și haos. Cea mai nouă născocire a criminalilor este un virus misterios care amenință cu distrugerea mase mari ale populației. În rolul unui agent cu îmbunătățiri cibernetice sunteți mandatat pentru eiucidarea acestui caz și descoperiți involuntar o conspirație globală care ajunge până în cele mai înalte cercuri ale conducerii. Sumbrul acțiune-adventure scilpește prin misiuni misterioase și un design al jocului care valorifică mai mult iscusința decât brutalitatea. Cufundați-vă cu versiunea noastră demo în viitorul întunecat al lui Deus Ex.

- **Necesar:** Pentium 200, 64 MB RAM
- **Recomandat:** Pentium III 500, 64 MB RAM
- **Suport-3D:** Direct 3D optional

Warcraft 3 (Video)



CONSTRUCȚIE DE ORAȘE Ca în precursor veți construi localități și trăiți din exploatarea materiilor prime.

Fanii Warcraft se pot bucura de imagini noi la hitul 3D al lui Blizzard. Frumoasele efecte de lumină și caracterele animate fluide și detaliate fac ca legendarul precursor să pară deja de pe acum învechit.

A

B

O

M

A

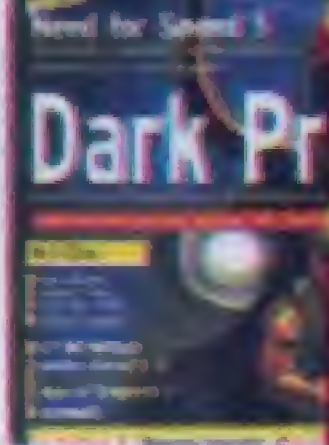
N

I

A



PC Games



abonamente la:
tel. 059/479.661
www.pcgames.ro
E-mail: redactie@pcgames.ro

Tips

& tricks

■ DIABLO 2

Așteptarea a avut rost. Nici nu a apărut bine pe piață, și deja am adunat pentru dvs. cele mai importante indicații de joc.

Pagina **155**

Pagina **175**

■ MDK 2

Vă arătăm cum să stăpâniți lumea în acest action-adventure și cum să salvați lumea de extraterestri.

Așteptarea a luat sfârșit. Cel mai așteptat joc al anului, Diablo 2, a apărut. Muncind zi și noapte, testerii noștri au selectat pentru dvs. 16 pagini de TIPS & TRICKS.

Tips & Tricks

187	Daikatana	Indicații generale de joc
185	Dark Reign 2	Indicații generale de joc
171	Deus Ex	Indicații generale de joc
155	Diablo 2	Soluții complete
191	Ground Control	Indicații generale de joc
175	MDK 2	Soluții complete
181	Vampire: The Masquerade	Indicații generale de joc

Shorttips

197	Actua Soccer 3	Cheats
198	Anstoss 3	Shorttips
197	Army Men: Air Tactics	Cheats
196	Army Men: World War	Cheats
198	C&C 3: Firestorm	Shorttips
196	Daikatana	Cheats
197	Flying Heroes	Cheats
197	MDK 2	Cheats
198	Metal Fatigue	Shorttips
198	Microsoft Baseball 2001	Shorttips
198	Motocross Madness 2	Shorttips
198	Need for Speed 5	Shorttips
196	Septerra Core	Cheats
196	Star Trek: Armada	Shorttips
197	Sudden Strike	Shorttips
198	Tachyon: The Fringe	Cheats
197	The Last Eichof	Cheats
198	The Sims	Shorttips
195	Euro 2000	Shorttips
195	Vampire: The Masquerade	Cheats



Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmați indicațiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie **PERSONAL** realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?

Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?

Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

Să trimit textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?

Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun și o schiță/un screenshot?

Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimit documentele?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?

Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?

Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: tips@pcgames.de (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?

Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.

Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?

În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi Impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.

2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).

3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Tips & Tricks
Roonstrasse 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tips@pcgames.de
redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro

Diablo 2

Bazele action-RPG-ului: PC Games vă furnizează pe 16 pagini sfaturi privind cele cinci personaje

FACTS

■ PRODUCĂTOR Blizzard ■ DISTRIBUITOR Havas Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Nerecomandat sub 16 ani

În această ediție, rezolvăm pas cu pas primul din cele patru acte. Pe lângă aceasta, veți afla totul despre misterioasele skills.

The Act

Cum este construit
Diablo 2: Ce e cu quest-urile și actele sale

Chestiuni de principiu

Diablo 2 este împărțit în patru secvențe de acțiune, denumite acte, care se desfășoară pe scene cu totul diferite. Fiecare act constă în misiuni, pe care le vom numi quest-uri, dintre care unele sunt împărțite în sub-misiuni (subquest-uri). Tasta Q apelează statistica quest-urilor, astfel că puteți ști în fiecare moment ce misiuni ați îndeplinit și care așteaptă încă să fie rezolvate.

Cum se îndeplinesc cu succes quest-urile

Quest-urile apar întotdeauna în aceeași ordine, deci nu sunt generate aleator, cum este cazul catacombelor. Pentru a termina cu succes un quest, trebuie să îndepliniți misiunea indicată: să eliminați anumiți adversari, să eliberați o regiune de niște monștri sau să găsiți anumite obiecte pe care să

Cum treceți în actul următor

le aduceți unei persoane.

În fiecare act există câte un adversar final deosebit de puternic; dacă-l învingeți, treceți în actul următor. Important: nu întotdeauna trebuie să rezolvați toate quest-urile pentru a ajunge în fața adversarului final. Oricum, este recomandabil să o faceți, deoarece primiți de multe ori ca răsplată diverse obiecte prețioase sau arme puternice. În afară de aceasta, personajul dvs. devine mai puternic și mai îndemânic cu fiecare adversar doborât. Unele peșteri, catacombe sau regiuni sunt realizate doar în acest scop și nu au nimic de a face cu quest-urile propriu-zise.

Nu aveți nici un plan? Cum primiți noile sarcini

Cum primesc noi quest-uri? Cel mai bine este să vorbiți cu oamenii din satul în care tocmai vă aflați. De la ei primiți primele sfaturi și indicații despre locurile primejdioase și cele cu comori.

Nu ieșiți de pe drumul cel drept

Un sfat important pentru primul act: dacă vă orientați



RĂZBUNAREA SÂNGELUI Cu ultimele puteri o lovim pe doamna însetată de sânge.

continuu după drumuri, nu vă puteți rătăci niciodată. Potecile duc de cele mai multe ori direct spre cele mai importante scene.

First Act

Den of Evil

Scena: Blood Moor
Misiunea: eliminarea tuturor monștrilor
Sarcina dată de Akara
Răsplata: un punct de experiență de la Akara

Exercițiu de încălzire: distrugeți tot ce întâlniți în primul quest

Urmați drumul care pleacă din tabăra femeilor vânător. Pe el ajungeți la Den of Evil. Ajuns jos, distrugeți toți adversarii. În încheiere, întoarceți-vă la Akara.

Sisters' Burial Ground

Scena: Cold Plains
Misiunea: eliminarea lui Blood Raven
Sarcina dată de Kashya
Răsplata: posibilitatea de a angaja arcași

De ce merită rezolvat quest-ul corbului vampir

Blood Raven este o fostă membră a ordinului Sisters of Sightless Eye coruptă de demoneasa Andariel și însărcinată să elimine orice rezistență cu ajutorul creaturilor undead pe care le poate învia. Ea se apără cu săgeți de foc. Deci, înainte de a vă apropia de Blood Raven, trebuie să vă croiți drum printr-o armată de zombie. O dată cu victoria asupra ei, câștigați și încrederea lui Kashya și puteți, ca răsplată, să angajați arcași care să vă ajute în timpul luptelor.

Din start primiți gratuit un coechipier.



CIRCULAȚIA ÎN COMUN Mulțumită indicatoarelor, ajungeți rapid de la o scenă la alta. În imagine se află cele mai importante stații ale primului act.

The Search for Cain

Scena: Stone Plains, Dark Woods, Tristram
 Misiunea: eliberarea lui Cain
 Sarcină dată de Akara
 Răsplata: Cain identifică gratuit obiectele magice

Identificarea gratuită a obiectelor: salvați-l pe Deckard Cain!

Prin tunelul subteran ajungeți în zona Dark Woods, unde trebuie mai întâi să căutați copacul Inifuss și să scăpați de tot felul de monștri. Dacă faceți un clic pe copac se materializează un pergament pe care trebuie să-l duceți înapoi lui Akara. De la ea primiți indicații despre ordinea în care trebuie să atingeți cei cinci monoliți din Stone Plains. Se va deschide un portal spre satul Tristram (cunoscut încă din Diablo 1), care face o impresie dezolantă încă de la intrare.

Întoarcerea în Tristram

Șamanii, spiritele și morții vii, precum și un cunoscut din Diablo 1, fac orașul și mai nesigur. Pe Cain îl găsiți într-o cușcă. De îndată ce-l eliberați, vă întoarceți prin portal spre tabăra de bază.

Tools of the Trade

Scena: mănăstire
 Misiunea: găsirea unui ciocan magic
 Sarcină dată de Charsi (fierărița)
 Răsplata: upgrade masiv la o armă sau armură

Secretul misteriosului Horadrim Malus

În cazarma mănăstirii trebuie să găsiți pentru Charsi un așa-numit Horadrim Malus, care se află la un demon puternic numit The Smith (Fierarul). Malus-ul puteți să-l păstrați sau să-l duceți lui Charsi.



MONUMENTAL Doar activând într-o anumită ordine cei cinci monoliți puteți ajunge în orașul Tristram, cunoscut fanilor încă din Diablo 1.

Ca răsplată, ea îi va conferi unei arme sau armuri de-a dvs. puteri magice.

The Forgotten Tower

Scena: Black Marsh
 Misiunea: omorarea unei contese malefice
 Sarcină dată de cartea de pe un altar din zona Black Marsh
 Răsplata: bani și obiecte

Ce vă așteaptă în turnul uitat

Într-una dintre clădirile din mlaștina neagră se află o construcție din piatră, în interiorul căreia se află o ușă batantă. Dacă o deschideți, puteți coborî în catacombe pe cinci nivele din turnul uitat. În încheiere, vă apare în față contesa, care bântuie turnul, și ajutoarele sale.

Lupta cu Andariel

Sisters to the Slaughter

Scena: mănăstire
 Misiunea: găsirea și omorarea lui Andariel
 Sarcină dată de Deckard Cain
 Răsplata: aur și acces în cel de-al doilea act

Andariel cea înfricoșătoare vă așteaptă în catacombe din adâncuri, sub catedrală. De îndată ce o învingeți, întoarceți-vă la Warriv, unde începeți călătoria spre cel de-al doilea act și spre orașul oriental Lut Gollein. Dar despre acesta vom vorbi în următorul număr al PC Games.



FIECARE ÎȘI GROIEȘTE PROPRIUL NOROC Ca mulțumire pentru faptele noastre, fierăreașul Charsi ne upgradează armele - luați o hotărâre înțeleaptă.



FEMEIE DIABOLICĂ Înflorătoarea Andariel vă așteaptă în ultimele quest-uri ale primului act. Feriți-vă de atacurile ei otrăvitoare.

Talente speciale

Talentele speciale (skills) sunt socotite a fi cea mai mare inovație din Diablo 2.

Cum se deprind diferitele îndemănări

Când se dau punctele de talent

O știință în sine: nici un element din Diablo 2 nu e atât de complicat ca talentele speciale (skills). PC Games vă descrie pas cu pas ce fel de îndemănări există și la ce trebuie să fiți atent. Îndemănările de bază ale fiecărui personaj vor fi descrise mai pe larg.

În *Diablo 2* puteți alege unul din cele cinci personaje: The Necromancer (necromantul), The Amazon (amazoana), The Barbarian (barbarul), The Sorceress (vrăjitoarea) și The Paladin (paladinul). Fiecare personaj își are slăbiciunile și puterile sale. Prin luptele contra monștrilor și rezolvarea misiunilor puteți urca în *Diablo 2* pe scara ierarhică și astfel să vă ameliorați callitățile.

Spre deosebire de Diablo 1, la urcarea în nivelul superior al personajului se primesc nu numai puncte, pe care puteți să le împărțiți pe diferite attribute principale, precum puterea, rezistența sau iscusința, ci și câte un punct de experiență (skill point).

Cum sunt construiți arborii de talente

Limitele îndemănării

În funcție de tactica folosită, obțineți caractere diferite

Funcționarea "arborilor de talente" (skill trees) trebuie să v-o închipuiți similară cu cea a arborilor tehnologici cunoscuți, de exemplu, din jocurile de strategie, unde înainte de a construi o anumită clădire trebuie să cercetați tehnologia necesară.

Fiecare personaj dispune de trei domenii de talent (skill types), în care se poate dezvolta constant. Există totuși niște limite. Astfel, puteți învăța la perfecție doar o experiență, în timp ce pe celelalte două le învățați mai puțin sau chiar deloc. Prin aceasta se creează incredibil de multe variații în interiorul unei clase de caractere.

Există în total 150 îndemănări (cinci personaje a câte trei domenii de aptitudine, a câte zece aptitudini fiecare). După caz, depinde de ce alegeți, puteți crea caractere extrem de diferite, utilizând îndemănări foarte puțin diferite. De exemplu, un necromant ale cărui puncte de experiență sunt împărțite toate pe "summon skeleton" și "skeleton mastery" se deosebește puternic de un necromant care s-a specializat pe



TEAMWORK Unele aptitudini au efect asupra întregii echipe, ceea ce le face îndrăgite mai ales pe serverele Battle.net.

Câte puncte de talent există în total

A și din timp în ce se investește

blesteme, otrăvuri și oase. Cu fiecare veți utiliza strategii diferite de luptă.

În modul single player se pot obține în total cam 35 puncte de experiență până la sfârșitul jocului. Vi se par multe. Dar fiecare experiență poate primi maxim 20 puncte. De aici rezultă că puteți dezvolta foarte puține. Alegeți-le pe cele care credeți că vă aduc cele mai mari avantaje și experimentați-le. Următoarele pagini conțin informații detaliate despre fiecare clasă de personaje și fiecare talent. Mai există și strategiile pe care le puteți utiliza și combina cel mai bine.

Când împărțiți punctele de talent, obțineți anumite avantaje într-un anumit domeniu. Dacă doar doriți să știți ce aduce în plus nivelul următor, plimbați cursorul peste simbolul îndemănării. Va fi afișat stadiul actual împreună cu alte detalii despre nivelul următor.

Condițiile de obținere a anumitor îndemănări

Ce înseamnă "talent pasiv"

Nivelele 1, 6, 12, 18, 24 și 30 sunt necesare pentru a putea învăța anumite îndemănări. Tabelele noastre vă arată condițiile de obținere a fiecăreia din ele.

Îndemănările pasive (specificate separat) au avantajul că nu trebuie activate special cu consum de mana. De îndată ce ați repartizat un punct acestei îndemănări, profitați de avantajele acesteia.



AM TERMINAT A doua serie a cold-spell-urilor vrăjitoarei noastre sunt accesibile de la nivelul 6. Pentru "vraja de înghețare" (simbolul serlei a treia) trebuie să mai așteptați până la nivelul 10.

The Necromancer (necromantul)

Puneți accentul pe varietate

Există trei aptitudini (îndemănări) care pot fi dezvoltate de necromant: blesteme, otrăvuri&oase și invocare&control. În fiecare domeniu trebuie să investiți cel puțin câteva puncte.

1. Otrăvuri & oase

Teeth (colții)
Sfatul 1

Împrăștie mai mulți colți magici. Dacă îi dezvoltați în continuare se mărește numărul proiectilelor; pe lângă acesta, se mărește și damage-ul produs.

Teeth
Sfatul 2

Avantajul vrăjii Teeth este că acești colți trec prin adversar. Dacă, întâmplător, în spatele lui se află un alt adversar, acesta va fi și el lovit. De aceea, cel mai bine folosiți dinții contra unei hoarde de adversari, mai ales dacă vă aflați pe un nivel superior de experiență.

Bone armor (armura din oase)
Sfatul 1

Cu această vrajă creați un scut din oase care se rotesc. Cu cât îi atribuiți mai multe puncte, cu atât mai mare este damage-ul care poate fi absorbit de scut, fiind foarte practic în lupta contra unei grupe de adversari. Armura din oase este necesară supraviețuirii, dacă nu face din convertirea creaturilor o aptitudine de bază.

Bone armor
Sfatul 2

Setați un shortcut pe tastatură pentru armura din oase. În acest fel puteți repeta foarte rapid vraja.

Cu toate că vraja este foarte efektivă contra atacurilor, împotriva monștrilor puternici ea are efect doar foarte puțin timp.

2. Blesteme

Curse (blestemele)

Blestemele sunt formate din mai multe vrăji care influențează diferit hoardele de inamici. În principiu, blestemele sunt folosite în combinație cu alte atacuri, de exemplu cu scheletele sau cu golemii. Și într-o partidă multiplayer, blestemele se dovedesc a fi foarte folositoare pentru toată trupa. Dacă aruncați asupra unei grupe de monștri puternici un blestem precum "damage", pentru grupul respectiv de combatanți este de două ori mai ușor să-i distrugă.

Damage (vătămare, stricăciune amplificată)
Sfatul 1
Cost mana: 4

Dacă un monstru este "împopoțonat" cu acest blestem, el suferă mari stricăciuni la atacurile non-magice. Este totuna la ce nivel ați ajuns: damage-ul se mărește întotdeauna cu 100%. Fiecare lovitură în plin care aterizează de la dvs. sau de la un coechipler pe adversar provoacă stricăciuni egale cu două lovituri în același timp. Punctele de experiență îi măresc durata efectului și raza de acțiune.

Damage
Sfatul 2

Setați o tastă ca shortcut pentru damage pentru a putea avea la timp acces la

acest blestem. Dacă folosiți această experiență asupra unei grupe de adversari, ei vor fi toți vrăjiți și vătămați de două ori mai tare. Dat fiind că aveți nevoie de puține puncte de mana pentru acest blestem, el constituie o adevărată obligație pentru arsenalul fiecărui necromant.

Dim vision (vedere slăbită)
Cost mana: 9
Sfatul 1

Dim vision reduce raza de vedere a monstrului - el nu-și mai poate vedea nici mâna în fața ochilor. Dacă vreți să efectuați un atac cu rază limitată de acțiune (cu dinți sau cu magiile de schelete), puteți să vă relaxați în fotoliu și să mâncați niște biscuiți până când adversarul vrăjit este distrus fără a vă fi văzut măcar. Dim vision se folosește de multe ori pentru orbirea adversarilor care efectuează atacuri cu rază mare de acțiune (de exemplu, arcașa întunecată). Ea nu mai poate astfel să tragă cu aceste arme.

Dim vision
Sfatul 2

Dim vision poate fi folosită și ca un fel de mantie de camuflaj când vă aflați într-o situație grea și vreți să fugiți. Dacă nu mai aveți puncte de mana, dim vision creează în jurul adversarilor o noapte adâncă, dându-vă astfel șansa de a scăpa.

3. Învieri și convertiri

Chestii de bază

Necromantul învie morți pe care-i folosește pentru scopurile sale. El are putere



CU DINȚI Prima vrajă din categoria "poisons & bones" constă în aruncarea cu dinți împrejur.



BLESTEMAT FIE Blestemul fecioarei de fier este deosebit de mârșav: adversarii se rănesc singuri când sunt atacați.



OTRAVĂ ȘI FIERE Explozia de otrăvă provocată de necromant se lățește inelar în jurul său, distrugând astfel horde de adversari.



ARMATA ÎNTUNERICULUI La început, scheletele vrăjite vă aduc servicii excelente, deoarece luptă credincioși până la "moarte".

Puncte de experiență de la fiecare coechipier chemat sau înviat

nu numai asupra morților, ci și asupra elementelor. Aceasta înseamnă că el poate invoca unele creaturi precum golemii de pe alte planuri de existență pe pământ.

Fiecare schelet, fiecare golem și mort viu pe care-l cheamă necromantul la luptă (sau îl controlează) îl ajută să avanseze puțin: pentru fiecare adversar eliminat de tovarășii săi întunecați, necromantul primește puncte de experiență. Astfel, el poate ajunge mult mai repede și mai ușor pe treptele superioare de experiență.

Skeleton mastery (controlul asupra scheletelor) Sfatul 1

Skeleton mastery este obligatoriu dacă aveți de gând să luptați împreună cu scheletele. Este inteligent să atribuiți pentru skeleton mastery câteva puncte, căci scheletele luptătoare devin mai puternice (inclusiv scheletul magician).

Skeleton mastery Sfatul 2

Scheletele sunt niște tovarăși utili, mai ales la începutul jocului. De îndată ce ajungeți în actul 3, scheletele nu mai au nici o șansă. În acest moment trebuie să vrăjiți tot mai mulți "urmași". Sprijiniți-l pe osoșii colegi cu un golem.

Summon skeleton Sfatul 1

Necromantul face să apară un luptător-schelet, care luptă pentru el până la moarte. Cu această experiență, el poate să-și creeze o mică armată care să-l urmeze orbește. Dacă uniți această vrajă cu skeleton mastery, creaturile devin foarte puternice. Primele două acte ale jocului vor deveni o joacă de copil.

Summon skeleton Sfatul 2

Cu fiecare punct de skills în plus puteți vrăji un nou schelet. Tentația de a-i atribui cât mai multe puncte posibile și de avea, deci, o armată mare la dispoziție este mare. Singura problemă este că devine tot mai greu să le controlați pe toate, mai ales dacă nu aveți destul spațiu la dispoziție. Multe schelete se pierd sau nu pot să-l urmeze pe necromant destul de repede prin gangurile înguste. În al doilea rând, mai târziu (din actul 3), ei devin niște luptători destul de neputincioși.

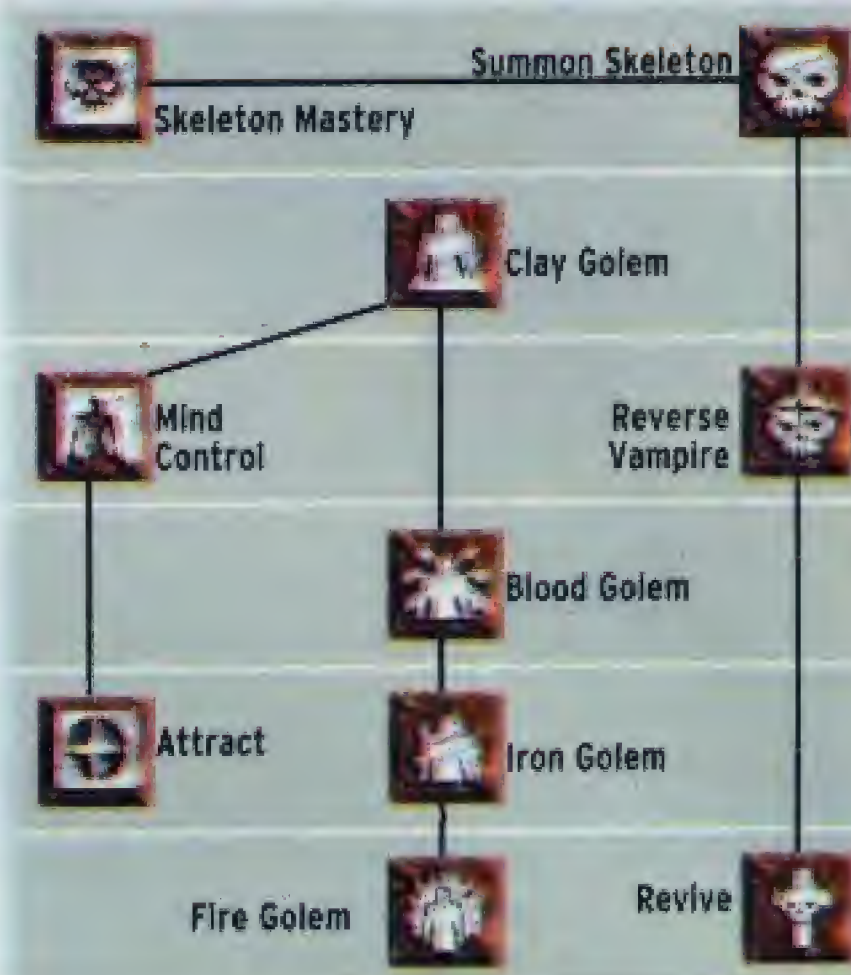
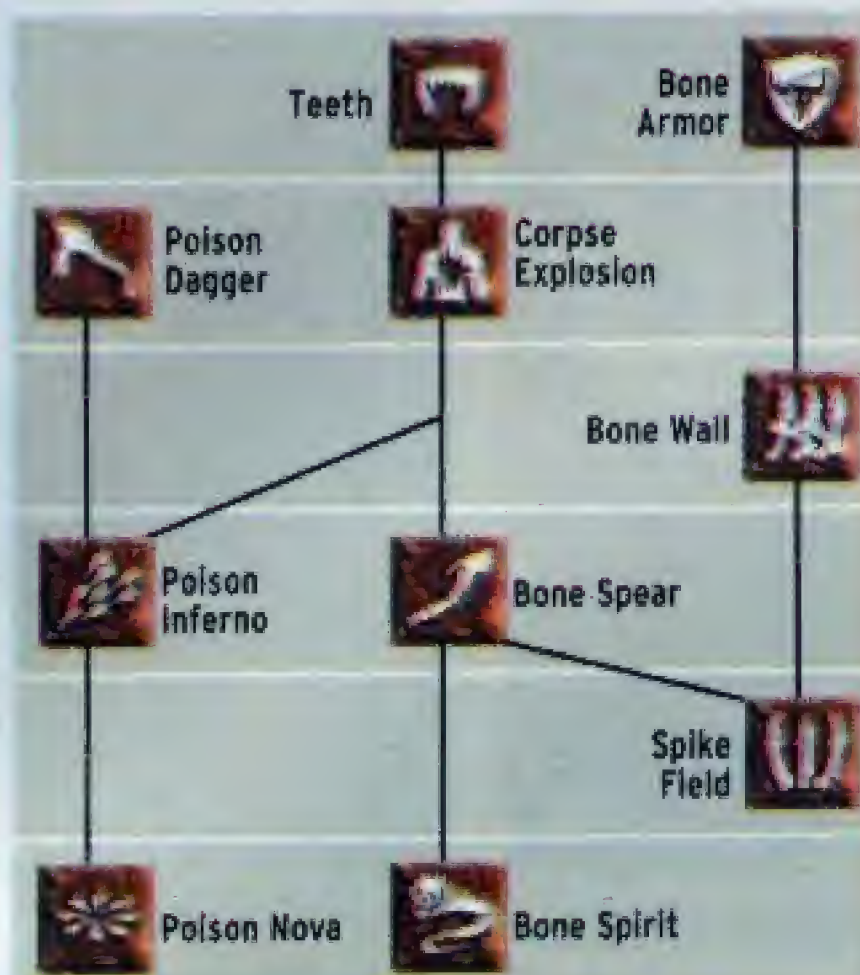
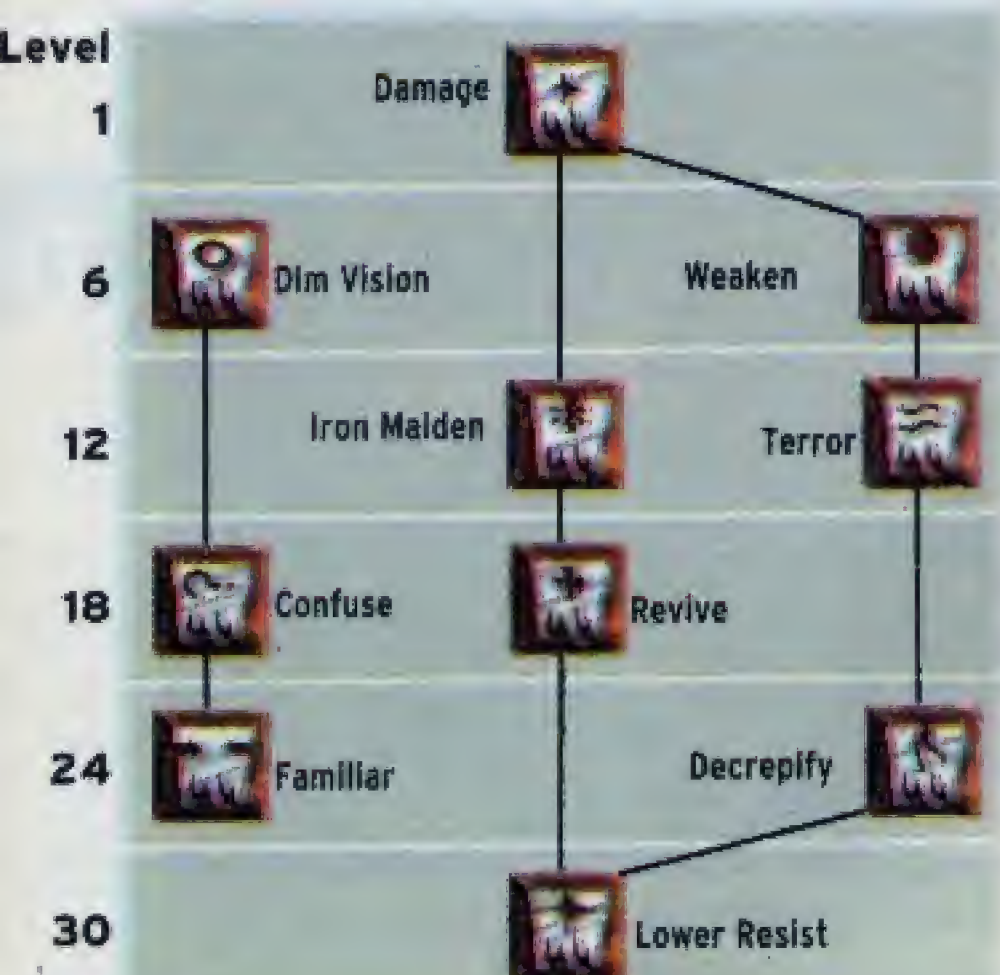
Summon skeleton Sfatul 3

Din această cauză, atribuiți câteva puncte mai puțin pentru summon skeleton și câteva puncte în plus pentru skeleton mastery. Folosind această tactică veți avea niște schelete puternice și vă mai și rămân câteva puncte pentru blesteme și alte vrăji, cum ar fi crearea golemilor.



SUS DE TOT Necromantul nostru a înviat câțiva magi scheletici care-i stau acum la dispoziție cu sfaturile și faptele lor (și cu câteva mici sfere de foc). Această aptitudine se poate activa doar de la nivelul 12.

The Necromancer (necromantul)



BLESTEME

- Iron Maiden**
Blestemă un grup de adversari, astfel încât distrugerile care vor să le provoace se întorc asupra lor.
- Decrepify**
Blestemă un grup de adversari astfel încât aceștia devin mai înceți și mai slabi, putând fi mai ușor distruși.
- Life Tap**
Blestemă un grup de monștri, astfel că îi dăruiesc viață celui pe care îl atacă, în loc să-l rănească.
- Attract**
Blestemă un monstru astfel încât acesta devine ținta tuturor atacurilor monștrilor din jur. Blestemul nu poate fi combinat cu un alt blestem.
- Dim Vision**
Micșorează raza de vedere a unei grupe de monștri.
- Weaken**
Micșorează damage-ul produs de o grupă de monștri.
- Amplify Damage**
Mărește damage-ul normal asupra unei grupe de monștri.
- Terror**
Blestemă un grup de monștri, astfel încât aceștia fug panicați.
- Confused**
Blestemă un monstru încât acesta atacă țintele fără a le mai alege.
- Lower Resist**
Atacurile magice de orice fel devin mai puternice. Micșorează rezistențele maxime ale adversarilor.

OTRĂVURI & OASE

- Poison Dagger**
Îmbunătățește atacurile cu jungherul prin adăugarea otrăvii.
- Poison Explosion**
Dacă vraja se îndreaptă asupra unui monstru doborât, acesta împrăștie otravă în jur, otrăvind adversarii din apropiere.
- Corpse Explosion**
Dacă vraja este orientată asupra unui cadavru, acesta explodează și-i rănește pe toți adversarii din jur.
- Poison Nova**
Creează un inel de otravă care se extinde în jur.
- Bone Prison**
Creează în jurul țintei o barieră din oase.
- Bone Spirit**
Dezleagă spiritul unui mort care-și alege sau își caută acum o țintă.
- Bone Armor**
Declanșează rotitor din oase care împiedică atacurile la corp.
- Bone Spear**
Vrăjește o suliță mortală din os care poate să treacă prin mai mulți adversari.
- Bone Wall**
Face să apară o barieră indestructibilă din oase și pietre.
- Teeth**
Trage o slavă de colți înspre țintă.

CONVERTIRI

- Skeleton Mastery**
Crește pasiv valorile de damage și sănătate a scheletelor invocate.
- Raise Skeleton**
Dacă vraja se îndreaptă spre cadavrul unui monstru doborât, ea învie un războinic schelet care luptă pentru dvs.
- Clay Golem**
Creează din pământ un golem care luptă pentru dvs.
- Golem Mastery**
Îmbunătățește viteza și sănătatea tuturor golemilor dvs.
- Raise Skeleton Mage**
Dacă vraja se îndreaptă spre cadavrul unui monstru mort, ea învie un schelet magician care luptă de partea dvs.
- Blood Golem**
Creează un golem care-și împarte cu dvs. puterea vitală pe care o absoarbe și rănilile pe care le primește.
- Summon Resist**
Pasiv - mărește puterea de rezistență a tuturor creaturilor înviate.
- Iron Golem**
Transformă un obiect metalic într-un golem care posedă proprietățile obiectului.
- Fire Golem**
Face să apară un golem care transformă damage-ul de foc în energie vitală.
- Revive**
Cheamă la viață un monstru care va lupta acum de partea dvs.

The Amazon (amazoana)

1. Arcul și arbaleta

Principii

Șapte îndemânări din această grupă sunt arme specifice (cold arrow, fire arrow sau magic arrow). Celelalte (multiple shot, strafe sau guided arrow) reprezintă modificări ale armelor cu săgeți (arbaleta sau arcul). Nu este vorba de noi tipuri de muniție, ci de îmbunătățirea celei existente. Astfel, un "multiple shot" trage mai multe săgeți deodată. Numărul acestora crește o dată cu creșterea punctelor alocate.

Magic arrow (săgeata magică) Sfatul 1

Cu aceasta trageți săgeți de energie magică. Calitatea ei cea mai mare este că puteți trage și când tolba de săgeți este goală. Aceasta este o experiență foarte importantă mai ales la început, când nu aveți deloc săgeți.

Magic arrow Sfatul 2

Săgeata magică poate fi folosită ca un fel de armă de nevoie sau atunci când nu prea mai aveți săgeți, în schimb aveți destule puncte de mana. Săgeata magică produce la fel de mult damage ca o săgeată obișnuită. O dată cu creșterea punctelor de experiență, crește și damage-ul și, proporțional, scade consumul de mana: dacă la început (level 1) ea consumă 1,5 puncte, mai încolo (de la level 13) consumul scade la zero.

Magic arrow Sfatul 3

Începând cu nivelul 13 nu mai este nevoie de mana pentru această vrajă. Deși săgețile magice nu sunt teleghidate, ele își ating tot timpul țintele. Este de recomandat mai ales pentru amazoanele mai lente.

Magic arrow Sfatul 4

Utilizați săgeata magică împreună cu "critical shot", căci săgeata magică nu ratează niciodată ținta, iar "critical shot" dublează damage-ul.

Fire arrow (săgeata de foc) Sfatul 1

Vraja săgeții de foc face dintr-o săgeată de arc sau arbaletă un proiectil arzător. Dacă obiectul în flăcări atinge un adversar, el produce un damage normal plus

un damage de foc. Fire arrow devine cu atât mai eficientă cu cât i se atribuie mai multe puncte. Împreună cu "critical shot" devine o armă letală. Costurile de mana cresc încet de la 3 (level 1) la 7,7 (level 20); pagubele produse sunt la început de gradul 4 (level 1), pentru ca spre perfecțiunea aptitudinii să devină 42.

Fire arrow Sfatul 2

Fire arrow poate fi folosită ca un fel de "cercetaș". Dacă trageți cu ea într-o vizuină întunecată, ea luminează în zbor încăperea și puteți astfel afla ce vă așteaptă înăuntru.

2. Magic & pasiv

Ce este atât de important la magic & pasiv

Este cel mai important dintre cele trei domenii: îndemânările pasive "avoid", "dodge" și "evade" joacă rolul principal în lupta de supraviețuire din timpul jocului. Ele îi dau jucătorului posibilitatea de a se apăra de atacuri.

Eye of Zeus Sfatul 1

Această experiență creează o sursă de lumină cu o anumită rază de acțiune deasupra capului unui monstru. Deoarece această vrajă luminează adversarii, amazoana se poate descurca și în întuneric. În nivelul 1, durata efectului ține 8 secunde, fiecare nivel superior prelungind-o cu încă patru secunde. Raza de acțiune rămâne neschimbată.

Eye of Zeus Sfat multiplayer

Adevăratul avantaj al acestei vrăji constă însă în faptul că valorile de rezistență ale adversarului scad puternic.

Critical shot (lovitura critică) Sfatul 1

Fiecare membru al echipei profită și el de vraja Amazoanei, "Eye of Zeus".

Critical shot dublează damage-ul fizic. Dacă atribuiți acestui talent puncte de experiență crește probabilitatea de a produce pagube duble. De exemplu, în nivelul 10 obțineți o rată de "lovituri critice" de peste 50% (la fiecare armă utilizată).

Critical shot Sfatul 2

Deoarece această experiență este o îndemânare pasivă, nu trebuie să vă faceți griji în privința ei (ea este activată din start). Amazoanele de succes îi atribuie acesteia câteva puncte.

3. Arc & suliță

Principii

Fiecare îndemânare din acest capitol are efect pozitiv asupra atacurilor cu arcul, respectiv cu sulița.

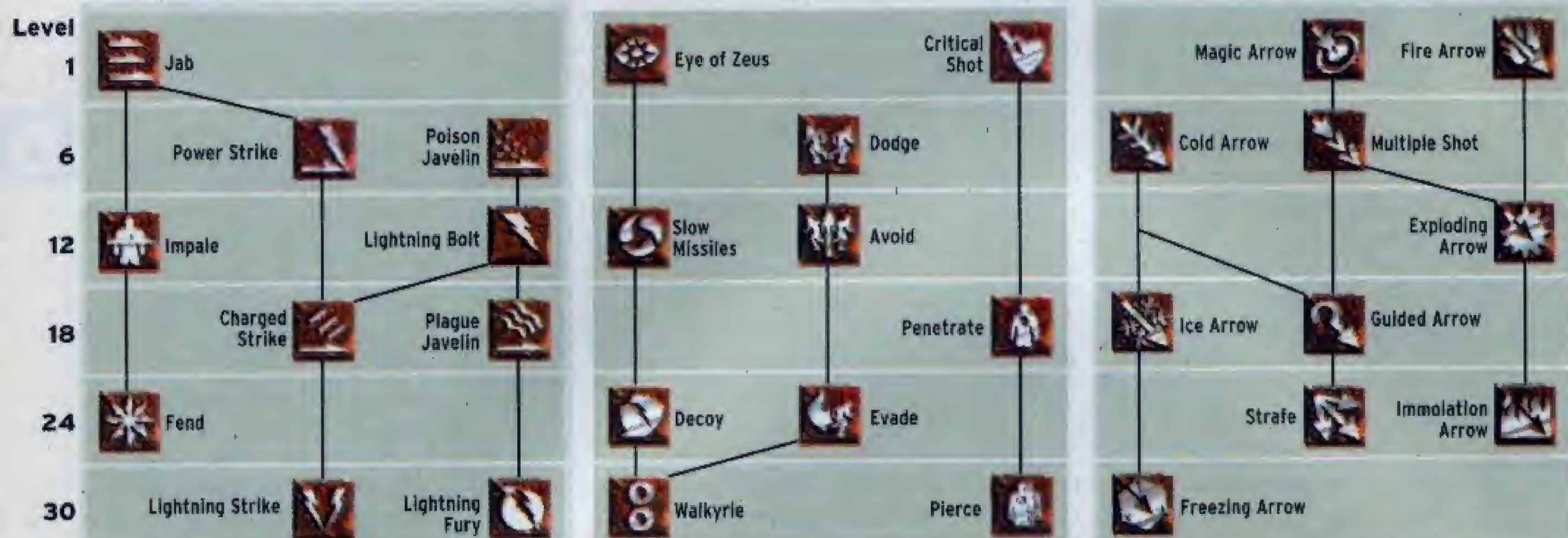
Jab Sfatul 1

Cu jab obțineți într-un atac mai multe lovituri. Dezavantajul este că la fiecare lovitură reușită, lovitură pierde din energie. Pe lângă acesta, nu există siguranța unei lovituri la țintă. Cu toate acestea, vraja este foarte eficientă ca rată de atac și ca damage: de la nivelul 5 în sus, această rată crește vizibil.



SCOATE ARCUL. Amazoana atacă cu săgeți, cu arbaleta sau cu sulița la distanțe mari. Este însă de recomandat o armură mai bună decât cea din acest exemplu.

The Amazone (amazoana)



Arme ascuțite

- Jab**
Atacurile cu armele din clasa de sulite devin mai rapide și mai dese.
- Power Strike**
Crește eficiența armelor adăugându-le fulgere.
- Poison Javelin**
Îmbunătățește magic sulița astfel încât ea este urmată de un nor de otravă.
- Impale**
Mărește efectul distructiv, însă micșorează fiabilitatea armei.
- Lightning**
Transformă o suliță într-un fulger.
- Charged Strike**
Îmbunătățește armele prin adăugarea unui damage de fulgere, eliberând la contactul cu ținta fulgere combinate.
- Plague Javelin**
Îmbunătățește magic sulița, care eliberează la contactul cu ținta un nor de otravă.
- Fend**
Atacă toate țintele din apropiere.
- Lightning Strike**
Îmbunătățește armele prin adăugarea unui damage de fulgere și eliberează la contactul cu ținta lanțuri de fulgere.
- Lightning Fury**
Transformă o suliță aruncată într-un fulger uriaș care se dispersează la contact în mai multe fulgere.

Magie

- Dodge**
Pasiv - aveți șansa de a vă feri de un atac din apropiere, când atacați sau stați pe loc.
- Penetrate**
Pasiv - îmbunătățește valoarea unui atac.
- Evade**
Pasiv - aveți șansa de a vă feri de un atac din apropiere sau de un proiectil, în timp ce mergeți sau fugiți.
- Eye of Zeus**
Luminează toți adversarii din apropiere transformându-i în ținte mai ușoare și scăzându-le rezistența.
- Critical Shot**
Pasiv - aveți șansa de a dubla valoarea damage-ului produs de arme.
- Slow Missiles**
Luminează toți adversarii din apropiere și le micșorează raza de atac.
- Decoy**
Face să apară o dublură a amazoanei care atrage asupra ei focurile inamice.
- Avoid**
Pasiv - aveți șansa de a vă feri de proiectile, în timp ce atacați sau stați pe loc.
- Walkyrie**
Cheamă o Walkyrie aliată.
- Pierce**
Pasiv - există șansa ca proiectilele să treacă prin adversar, rănindu-i și pe cei din spatele lui.

Arcuri și arbalete

- Ice Arrow**
Săgețile îngheață adversarii.
- Exploding Arrow**
Transformă o săgeată într-un proiectil exploziv care, la contact, distruge totul în jurul său, pe o rază destul de mare.
- Immolation Arrow**
Îmbunătățește magic săgețile. Când ele ating ținta se declanșează un incendiu uriaș.
- Fire Arrow**
Îmbunătățește magic săgețile aprinzându-le. Ele devin mai precise.
- Freezing Arrow**
Îmbunătățește magic o săgeată astfel încât ea poate transforma acum grupe întregi de monștri în gheață.
- Guided Arrow**
Săgețile urmăresc sau își caută singure țintele.
- Cold Arrow**
Vrăjește săgețile care acum fac țintele mai lente.
- Multiple Shot**
Trageți cu mai multe săgeți deodată.
- Magic Arrow**
Face să apară o săgeată magică care produce un damage suplimentar.
- Strafe**
Îmbunătățește o săgeată care acum atacă mai mulți adversari.

The Paladin

1. Luptă

Sacrifice (sacrificiul)
Sfatul 1

Cu aceasta îi produceți monstrului un damage mai mare prin îmbunătățirea valorilor de atac. Din păcate, în timpul acestei vrăji pierdeți câte 8 procente din punctele de viață. Avantajul este că se mărește rata de lovituri reușite, în timp ce dvs. vi se vor trage constant 8 procente din viață, independent de nivelul de experiență al sacrificiului atins. Trebuie să alegeți între a mări valorile de atac și a vă pune viața în pericol (bineînțeles, fără a mări rata de atac).

Sacrifice
Sfatul 2

Dacă aveți o armă care-i fură monstrului din energia vitală și o adaugă la cea proprie, sacrifice devine o vrajă foarte practică. Altfel ar fi bine să aveți la îndemână destule băuturi vindecătoare.

Smite
Sfatul 1

Atacul adversarului este deturnat asupra sa și îl paralyzează temporar. Cu cât este mai mare valoarea acestei vrăji, cu atât efectul de paralizie ține mai mult. Adversarul nu mai poate nici să se miște, nici să vă atace în acest timp.

La fiecare level se adaugă 15% damage. Când ajungeți cu această vrajă la nivelul 15, damage-ul crește cu 225% și adversarul va fi anesteziat timp de trei secunde și jumătate.

Smite
Sfatul 2

Puteți să eliminați cu ea chiar și un adversar mai

puternic dacă o folosiți de câteva ori la rând. Monstrul este aruncat de fiecare dată înapoi și paralizat pentru scurt timp. Astfel puteți să-l înghesuiți într-un colț unde să-l distrugeți chiar și cu sabia.

2. Aure ofensive

Principii de bază

Această suită de aptitudini mărește îndemânările de luptă deja existente. Aurele ofensive își dovedesc valoarea mai ales în modul multiplayer. Grupele care nu au un paladin cu aceste aptitudini au un dezavantaj clar.

Might (puterea)
Sfatul 1

Might poate fi folosit cel mai bine, la fel ca și celelalte aure, atunci când este de ajutor unei întregi grupe. Această aură puternică dublează de la nivelul 7 valoarea fiecărei lovituri asupra monștrilor inamici.

Might
Sfatul 2

Activați aura când luptați într-un grup strâns. Astfel puteți mări valorile ofensive ale întregii grupe, putând chiar câștiga o luptă care inițial părea fără nici o șansă.

Holy fire (focul sfânt)
Sfatul 1

Această aură aruncă regulat cu foc asupra adversarului. Cu cât îi atribuiți mai multe puncte de experiență, cu atât mai mult crește raza de acțiune și efectul ei.

Holy fire
Sfatul 2

Folosiți această aură când vă aflați într-o luptă contra mai multor adversari puternici. Luați o poțlune de rezistență și fugiți în jurul adversarului în timp ce

acesta devine tot mai slăbit de holy fire-ul aruncat asupra sa.

Holy fire
Sfatul 3

Din actul al treilea, holy fire devine tot mai inefficient în fața adversarilor puternici, din cauza damage-ului mic pe care-l produce.

3. Aurele defensive

Principii de bază

Ele sunt foarte importante mai ales în modul multiplayer, deoarece influențează și protejează și ceilalți membri ai grupeii.

Prayer (rugăciunea)
Sfatul 1

Cu rugăciunea vă vindecați nu numai pe sine, ci și pe ceilalți coechipieri. Costurile de mana cresc doar în cazul unei vindecări efectuate. Altfel, prayer se află tot timpul în modul "stand by". Cu fiecare level suplimentar cresc și raza de acțiune, efectul și punctele de mana.

Prayer
Sfatul 2

În modul multiplayer, Paladinul trebuie să stea în spatele coechipierilor săi și să se roage pentru a-l vindeca imediat pe fiecare coleg rănit.

Resist fire (rezistența la foc)
Sfatul 1

Această îndemănare mărește puterea de rezistență contra focului (și pe cea a coechipierilor care se află în raza de acțiune a aurei). Aveți posibilitatea de a vă apăra în modul multiplayer atât pe dvs., cât și pe ceilalți coechipieri de atacurile cu foc. Această îndemănare nu consumă mana, deci puteți să o lăsați permanent activată.



SURPRIZĂ Când Paladinul a intrat în peșteră, nu bănuia că va fi oaspetele cel mai "de văză" al subteranelor.



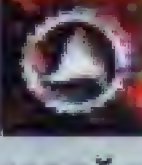




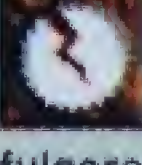




ÎN MENGINĂ Salamandrele roșii și albastre se aruncă asupra Paladinului nostru, care știe cum să se apere mulțumită experienței acumulate.

The Paladin




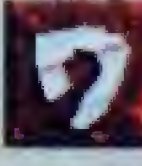


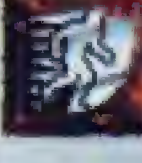

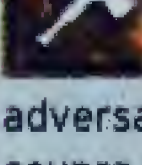

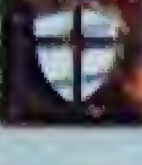

Aure defensive

-  **Salvation**
Când este activă, micșorează damage-ul cauzat de adversar cu atacuri ale elementelor de foc, gheață sau fulgere.
-  **Prayer**
Aura regenerează încet punctele de viață ale dvs. și ale coechipierilor.
-  **Vigor**
Când este activă, aura îmbunătățește rata cu care se regenerează rezistența și viteza cu care vă mișcați atât dvs., cât și coechipierii.
-  **Cleansing**
O dată activă, aura reduce timpul în care suferiți (dvs. și coechipierii) de atacurile cu otrăvuri sau blesteme.
-  **Meditation**
Dacă este activă, intensifică creșterea manei dvs. și companiilor.
-  **Redemption**
Când este activă, aura încearcă să elibereze sufletele inamicilor doborâți pentru a obține mana și energie pentru dvs. și partenerii.
-  **Defiance**
Aura mărește valorile defensive ale dvs. și ale coechipierilor.
-  **Resist Lightning**
Dacă este activă, aura micșorează damage-ul produs de fulgerele adversarilor.
-  **Resist Cold**
Micșorează damage-ul produs dvs. și coechipierilor de frig.
-  **Resist Fire**
Dacă este activă, aura micșorează damage-ul cauzat de focul aruncat asupra dvs. și a companiilor.

Aure ofensive

-  **Thorns**
Când este activă, aura multiplică și îndreaptă damage-ul pe care-l suferiți asupra adversarului.
-  **Fanaticism**
Când este activ, aura îmbunătățește viteza de atac și valorile acestuia.
-  **Blessed Aim**
Activă, aura îmbunătățește valorile de atac (precizia) ale dvs. și coechipierilor.
-  **Holy Freeze**
Activă, aura îngheață monștrii care se află în raza de acțiune.
-  **Holy Shock**
Activă, aura trimite unde electrice de șoc asupra tuturor adversarilor din apropiere.
-  **Concentration**
Activă, aura mărește damage-ul și micșorează șansele ca atacul dvs. să fie întrerupt.
-  **Holy Fire**
Activă, aura produce damage de foc asupra tuturor adversarilor din apropiere.
-  **Might**
O dată activată, aura mărește damage-ul indus de dvs. și coechipierii.
-  **Conviction**
Activă, aura slăbește atât puterea de rezistență, cât și cea defensivă a adversarilor din raza ei de acțiune.
-  **Sanctuary**
Activă, aura produce damage morților vii și-i aruncă înapoi.

Aptitudini de luptă

-  **Sacrifice**
Mărește precizia și damage-ul în dauna energiei vitale.
-  **Smite**
Paralizați adversarul pentru scurt timp, lovindu-l puternic cu scutul dvs.
-  **Holy Lightning**
Un fulger din energie cerească care atacă morții vii și-i vindecă pe coechipierii.
-  **Zeal**
Puteți să atacați mai mulți inamici din apropiere cu un singur atac.
-  **Charge**
Vă rezeziți în luptă și atacați un adversar.
-  **Vengeance**
Fiecare lovitură reușită este întărită cu damage de foc, frig și fulgere.
-  **Blessed Hammer**
Invocă un ciocan supranatural care se-nvârte în spirală și atacă adversarii. Adaugă 150% damage-ului asupra morților vii.
-  **Conversion**
Convertește monștrii de partea dvs. și îi determină să lupte contra celorlalți demoni și bestii.
-  **Holy Shield**
Îmbunătățește scutul, adăugându-i putere dumnezeiască.
-  **Fist of the Heavens**
Fulgerele ating adversarul și caută mai departe alții în apropiere.

The Sorceress

1. Foc

Fire bolt (Fulger)
Sfatul 1

Aruncă un fulger de foc din cer asupra unui adversar. Vrăjitoarea începe jocul cu această vrajă la dispoziție. Ea se mărește dacă îi adăuți câteva puncte de experiență. Costurile de mana rămân tot timpul la 2,5 puncte.

Fire bolt
Sfatul 2

Deoarece fulgerul de foc costă foarte puțin, el poate să nimerească doar un singur adversar. Și damage-ul este limitat.

Warmth (Încălzire)
Sfatul 1

Căldura (pasivă) accelerează timpul de regenerare a valorii manei. Este important să-i atribuieți acestei îndemnări puncte de experiență suplimentare. Întrucât vrăjitoarea lucrează cu magie, ea are nevoie de multă mana.

Warmth
Sfatul 2

Căldura reduce timpul de regenerare a valorii de mana cu o valoare procentuală; în level 1 procentul este de 25%. Mana se regenerează deci cu un sfert de timp mai repede decât normal. Când ajungeți la nivelul 9, aveți un timp de regenerare redus la jumătate față de durata inițială, de la începutul jocului. Acest lucru face din această îndemnare una dintre cele mai importante pe tot parcursul jocului.

2. Fulgere

Charged Bolt (Fulgere multiple)
Sfatul 1

Vrăjitoarea ar trebui să dezvolte măcar la valoarea minimă acest domeniu de îndemnare.

Aruncă mai multe fulgere asupra țintei. Cu cât este dezvoltată mai mult, cu atât mai multe fulgere sunt aruncate asupra inamicului: în level 1 sunt trei, iar fiecare punct de experiență adăugat vine cu câte un fulger în plus. Limita superioară este de 22 fulgere (level 20). Pagubele maxime produse de fulgere nu vă vor fi de prea mare ajutor în partea finală a jocului. De aceea, nu acordați prea multe puncte de experiență pe această îndemnare.

Charged Bolt
Sfatul 2

Dat fiind că această vrajă reprezintă o soluție bună



IT'S MAGIC Plăpânda vrăjitoare se ajută în lupta contra bestliilor scârboase cu tot felul de vrăji sau bețe magice. De neîpsit: rezerve îndestulătoare de mana.

Static Field (Câmp static)
Sfatul 1

privitor la consumul de mana, puteți să o folosiți la cercetarea împrejurimilor necunoscute. Câteodată e util să aruncați câteva fulgere împrejur. Astfel puteți să slăbiți puțin din start monștrii din încăpere.

Câmpul static aruncă asupra adversarului un fel de "burete absorbant de energie". Acesta absoarbe o treime din puterea de atac a adversarilor așiați în raza de acțiune. Dacă folosiți static field-ul de două ori la rând, adversarii lovesc acum doar cu jumătate din puterea inițială, ceea ce constituie un avantaj evident pentru un început de luptă. O dată cu avansarea în joc, vraja produce tot mai puțin damage, deoarece se calculează procentual din puterea adversarilor.

Static Field
Sfatul 2

În caz de nevoie, puteți elimina un adversar utilizând static field-ul. Trebuie să faceți însă mai multe încercări. Cel mai bine este să terminați lupta folosind "bățul magic" decât să risipiți prea multă mana.

Static Field
Sfatul 3

Raza de acțiune a câmpului static se mărește cu fiecare nivel adăugat: în nivelul 4, ea este de două ori mai mare decât în primul, în nivelul 8 de patru ori, iar în nivelul 12 de șase ori. Consumul de mana rămâne constant la

nouă puncte.

3. Frigul

Principii

Frigul are avantajul de a încetini adversarii. De cele mai multe ori veți putea îngheța chiar grupe întregi de adversari, pentru ca apoi să îi spargeți în mii de bucăți. Un adversar care a fost astfel omorât nu mai poate fi înviat.

Ice Bolt (Fulgerul de gheață)
Consum mana: 3
Sfatul 1

Proprietatea de bază a frigului produce adversarului nu numai un damage de frig, ci îl și încetinește pentru o perioadă de timp scurtă. Efectul și durata efectului depind de punctele de experiență. Acordați-i deci cel puțin un punct, fie și numai pentru că ice bolt-ul constituie o condiție de dezvoltare a vrăjilor glacial spike și ice blast.

Ice Bolt
Sfatul 2

Atribuieți-i acestei vrăji un shortcut pe tastatură pentru a reuși să scoateți din luptă adversarii pentru o perioadă mai lungă de timp.

Frozen Armor (Armura de gheață)
Consum mana: 7
Sfatul 1

Armura de gheață îmbunătățește valorile defensive: atacatorii nimeriți sunt înghețați pentru o perioadă de timp. Efectul ține la nivelul 1 aproape două minute, iar la nivelul 20 șase minute. Cel mai mare efect îl obțineți aplicând vraja asupra unei grupe de adversari.

The Sorceress



Fulgere

- Charged Bolt**
Face să apară fulgere din energie electrică care lovesc în mai multe direcții.
- Lightning Mastery**
Pasiv - micșorează cantitatea de mana necesară creării fulgerelor.
- Lightning**
Creează un fulger uriaș care-i trânteste la pământ pe adversari.
- Thunder Storm**
Cheamă o furtună care-i lovește pe adversari cu fulgere.
- Energy Shield**
Creează un scut magic care disipează mana în loc de energie vitală, în cazul unei lovituri primite.
- Chained Lightning**
Creează un fulger imens care se desparte în mai multe fulgere.
- Static Field**
Creează un câmp de energie statică care micșorează cu o treime energia vitală a adversarilor din jur.
- Nova**
Creează un inel de fulgere care se extinde în jur și lovește toți adversarii.
- Teleport**
Teleportează în afara razei de vedere.
- Telekinesis**
Folosește puterea spiritului pentru a lua de la distanță obiectele, a le folosi și a returna loviturile adversarilor.

Foc

- Fire Mastery**
Pasiv - mărește efectul vrăjilor de foc.
- Fireball**
Creează o minge de foc explozivă.
- Fire Bolt**
Face să apară un proiectil magic de foc.
- Blaze**
Face să apară în urma dvs. un zid de foc care-i distruge pe urmăritorii.
- Firewall**
Creează un zid de foc care blochează adversarii sau îi arde.
- Hydra**
Cheamă o bestie cu mai multe capete, care-i transformă pe monștri în cenușă.
- Inferno**
Creează o flacără care nu se stinge.
- Meteor**
Cheamă un meteorit din cer care arde și distruge monștrii pe care-i nimereste.
- Enchant**
Vrăjește arma personajului luat în vizor sau a slujitorului său. Îmbunătățește armele de luptă corp la corp prin damage de foc. Mărește cu o treime damage-ul de foc al armelor de distanță.
- Warmth**
Pasiv - mărește rata cu care se regenerează mana.

Frig

- Ice Bolt**
Creează un proiectil magic din gheață care-i lovește pe adversari și-i încetinește.
- Frozen Armor**
Mărește valoarea defensivă și-i îngheață pe adversarii care trag în dvs.
- Frost Nova**
Creează un inel din gheață și brumă care se extinde, încetinește și vatămă toți monștrii întâlniți în cale.
- Ice Blast**
Creează o bilă de gheață care îngheață și vatămă monștrii.
- Shiver Armor**
Mărește valorile defensive și-i vatămă sau îngheață pe adversarii care vă lovesc.
- Glacial Spike**
Creează o cometă magică de gheață care îngheață toți monștrii din apropiere.
- Blizzard**
Cheamă o furtună care distruge cu grindină monștrii din cale.
- Chilling Armor**
Mărește valorile defensive și dezleagă un proiectil de gheață care lovește la distanță.
- Frozen Orb**
Creează o sferă magică care distruge inamicii cu grindină.
- Cold Mastery**
Pasiv - mărește efectele atacurilor cu gheață, făcând monștrii mai vulnerabili la astfel de atacuri.

The Barbarian

Ce este important
în arta scrimei

Cele mai multe arme de rang superior ale barbarului sunt săbiile. Dacă vrei să faci din acest personaj un superman barbar, atunci investeți cât mai multe puncte de experiență în măiestria luptei cu sabia.

1. Aptitudini de luptă

Principii de bază

Acest domeniu cuprinde aptitudinile de bază ale barbarului și câteva atacuri cu lovituri și sărituri. Chiar dacă aptitudinile de stăpânire a artelor de luptă cu diferite arme sunt importante, un barbar care nu are puncte de experiență atribuite luptei ajunge repede la strâmtoare.

Bash
Sfatul 1

Lovitura nu numai că mărește puterea de damage, dar și valoarea de damage și de atac. În afară de acestea, atacul paralizează adversarul pentru scurt timp. Puteți să-l folosiți excelent împotriva monștrilor greu de învins. După atac puteți să vă regenerați puterile sau să vă luați tălpășița.

Leap
Sfatul 1

Barbarul poate sări peste râuri, bălți sau alte obstacole; putând ajunge în locuri greu accesibile. Economisiți astfel timpul pe care l-ați pierde ocolind obstacolele. În afară de acestea, barbarul poate scăpa printr-o săritură din anumite situații critice.

Leap
Sfatul 2

Pentru a obține o diferență vizibilă față de celelalte caractere din joc ar fi bine să investiți măcar șase-șapte puncte de experiență în această aptitudine. Ca "bonus", adversarii sunt aruncați puțin în spate când, după o săritură în față, ajungeți pe pământ. Cu toate că aceasta nu le produce damage, creează totuși o zonă de siguranță între dvs. și adversar.

Leap
Sfatul 3

În partidele multiplayer puteți face rost cu o săritură de felurite obiecte la care ceilalți membri ai echipei nu pot ajunge.

2. Stăpânirea luptei

Sfatul 1: concentrarea asupra unei singure aptitudini

Un barbar care stăpânește toate cele șase arte (cuțit, topor, sabie, măciucă, aruncări, sulță) este foarte greu de învins. Din păcate, această combinație ideală este imposibilă. De aceea, alegeți una dintre aptitudini la începutul jocului și rămâneți la ea până la sfârșit. Jucătorii experimentați așteaptă puțin până să-i atribuiască punctele armei lor favorite.

Sfatul 2: alegeți cu un scop

Aceste aptitudini măresc puterea armelor cărora le-ați atribuit punctele de experiență. Dacă, de exemplu, folosiți doar săbiile, concentrați-vă la atribuirea punctelor asupra acestui tip de armă.

Sfatul 3: aveți răbdare

Așteptați cu atribuirea punctelor de experiență până când găsiți categoria de arme pe care doriți să o folosiți pe tot parcursul jocului. Veți găsi deja din cel de-al doilea act mai multe arme mari.

3. Strigăte de luptă

Principii de bază

Unele aptitudini cum este "taunt" sau "battle order" îi dau fiecăruia coechipier din apropiere un punct de skills pentru scurt timp.

Howl
Cost mana: 4
Sfatul 1

Această aptitudine sperie monștrii atât de tare încât o iau la fugă din fața barbarului.

Howl
Sfatul 2

lui. Ea are efect doar pe o anumită rază în jurul caracterului. În funcție de numărul de puncte de skills atribuite, adversarii fug fie în afara razei de acțiune, fie de tot pentru o anumită perioadă de timp (în nivelul 1 pentru trei secunde, fiecare punct suplimentar adăugând încă o secundă).

Find Potion
Sfatul 1

Cu howl puteți alunga întregi horde de adversari. Deci, dacă o grupă de monștri se repede asupra barbarului, trimiteți-l înapoi cu strigătul de luptă. În acest fel, monștrii se împart în două grupe care pot fi învinse una după cealaltă mult mai ușor.

Find Potion
Sfatul 2

Această îndemânare ajută la găsirea unui elixir asupra unei creaturi doborâte. Elixirile sunt împărțite aleator. Cele mai multe dintre ele sunt băuturi de mana sau vindecătoare.

În principiu, nu este nevoie să-i atribuiți mai mult de un punct-două de experiență. Chiar și la o rată de succes de 15% găsiți destule elixire pentru a nu fi nevoit să mergeți să le cumpărați din sat. Căutarea elixirelor merită mai ales în modul multiplayer, căci astfel vă puteți vindeca echipa fără alte costuri suplimentare.



SCURT ȘI MIC Acolo unde barbarul lovește, nu mai crește prea repede iarba. Elanul dublu activat (în dreapta jos) face ca eroul să lovească cu două arme deodată.

The Barbarian



Stăpânirea luptei

- Axe Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile în lupta cu toporul.
- Iron Skin**
Pasiv - îmbunătățește valoarea defensivă a barbarului. Poate asimila mai bine loviturile adversarilor.
- Mace Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile în lupta cu măciuca. Aveți nevoie pentru aceasta de armele respective.
- Increased Stamina**
Pasiv - mărește rezistența. Eroul rezistă mai mult apăsând tasta Ctrl.
- Natural Resistance**
Pasiv - mărește rezistența naturală împotriva vătămărilor elementare și cu otrăvuri.
- Increased Speed**
Pasiv - mărește vizibil viteza de mers și de fugă.
- Sword Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile de luptă cu sabia. Faceți rost și de o sabie corespunzătoare.
- Spear Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile de luptă cu sulița. Are efect numai asupra acestui tip de arme.
- Pole Arm Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile de luptă cu bâta și cu halebarda.
- Throwing Mastery**
Pasiv - îmbunătățește aptitudinile armelor de aruncare precum securi, cuțite și lance.

Aptitudinile de luptă

- Double Swing**
Dacă folosiți două arme simultan, atunci atacați cu ele două ținte sau atacați o țintă de două ori.
- Berserk**
O lovitură puternică, însă fără precizie, care mărește puterea de damage și micșorează puterea defensivă.
- Bash**
Lovitură puternică care mărește damage-ul și-l aruncă în spate pe adversar.
- Double Throw**
Puteți arunca două arme în același timp.
- Stun**
Paralizează temporar ținta.
- Concentrate**
Acest atac nu poate fi întrerupt și mărește valorile de atac și de apărare.
- Frenzy**
Puteți folosi două arme în același timp. Un atac reușit mărește viteza. Pentru a-l folosi, trebuie să fiți echipat cu două arme.
- Leap**
Sare din mijlocul zonei periculoase sau în mijlocul învâlmășelii.
- Leap Attack**
Atacă un adversar vizat cu o săritură rapidă asupra lui.
- Whirlwind**
"Dansul morții" culcă monștrii la pământ.

Strigăte de luptă

- Howl**
Face ca monștrii din apropiere să o ia la fugă de frică.
- Find Potion**
Vraja este aplicată asupra unui cadavru, pentru a găsi la el un eventual elixir.
- Taunt**
Înfurie un monstru atât de tare încât acesta atacă fără nici un control.
- Shout**
Atrage atenția asupra pericolului iminent și îmbunătățește valorile defensive ale coechipierilor.
- Find Item**
Vraja este aplicată asupra unui cadavru pentru a găsi la el eventual un obiect de valoare.
- Battle Cry**
Un strigăt înflorător care micșorează valorile defensive și de atac ale adversarilor.
- Battle Orders**
Îmbunătățește valoarea maximă pentru mana, viață și rezistență atât la dvs., cât și la coechipieri.
- Grim Ward**
Face să apară din cadavru un totem înfricoșător, care pune monștrii din apropiere pe fugă.
- War Cry**
Rănește și paralizează toți monștrii din apropiere.
- Battle Command**
Mărește temporar toate nivelele de skills de care dispuneți dvs. și coechipierii.

Diablo 2 – 25 sfaturi de aur pentru începători

Sfaturile de bază de la Level 1 pentru începătorii lui Diablo 2

1. Pregătiți-vă bine!

Cel mai important sfat: umpleți termosurile cu cafea, aranjați-vă scaunul, umpleți frigiderul și verificați-vă rezervele de energy drinks. Cel ce pornește la drum în *Diablo 2* nu va ieși din casă prea curând.

2. Harta ajută la orientarea mai bună

Lăsați harta (tasta Tab) tot timpul deschisă, altfel vă pierdeți repede simțul orientării și vă rătăciți. Din fericire, pe hartă sunt marcate și intrările în peșteri sau locurile importante (de exemplu, un cerc de pietre sau un altar). Puteți deplasa harta cu tastele săgeți.

3. A ști cu cine aveți de-a face

Cunoașteți-vă adversarii, observați-i cum se comportă și ce arme folosesc - otravă, mingi de foc sau săgeți, de exemplu.

4. Îngrijiți-vă întotdeauna mai întâi de big guys

Nu vă mirați că unii adversari pe care i-ați omorât vă atacă iarăși și iarăși în timpul jocului. Mai există niște bestii care îi aduc din nou la viață. Un sfat: dacă vreți să aveți aici o șansă, eliminați-i mai întâi pe așa-numiții "învietori" și îngrijiți-vă abia apoi de restul bandei. Năvăliți cu tasta Ctrl asupra bestiei și lăsați-i slujitorii la o parte. Câteodată, niște sarcofagi sau culburi sunt răspunzătoare de invazia nesfârșită de creaturi monstruoase (zombie, schelete, illicci etc.). În concluzie, distrugeți mai întâi întotdeauna sursa.

5. Beam me up: folosiți-vă de punctele de reper!

Căutați indicatoarele de drum și activați-le mergând peste ele. Cercurile flancate de două facle se găsesc în locurile importante și economisesc pergamentele cu vraja de Town Portal. Unele puncte sunt bine ascunse în colțurile de la etajele catacumbelor. Avantajul lor față de portalul orașului constă în faptul că, prin călcarea unuia din ele, se

activează pe hartă toate punctele existente, astfel încât puteți ajunge într-o secundă de la un punct la altul, de câte ori doriți.

6. Luați soldați doar în cazuri de excepție

Să iau soldați sau nu? Ei nu sunt necesari în "luptele de zi cu zi". Are rost să-i luați dacă aveți de a face cu adversari cu adevărat greu de răpus, unde contează fiecare ajutor în plus. De regulă, nici soldații și nici luptătorii nu sunt prea rezistenți.

7. Economisirea locului în rucsac cu "Tome"

Luați din oraș de la neguțători un așa-numit "Tome" - o carte care poate cuprinde mai multe pergamente de identificare și de portale ale orașelor, economisind astfel loc prețios în rucsac.

8. Strângeți cureaua

Faceți rost cât mai repede de un șerpar sau de o curea. Cu ele puteți căra o cantitate dublă de băuturi vindecătoare sau de sticlucă cu mana. Unele modele au chiar trei sau patru rânduri a câte patru buzunare. Un alt avantaj este că obiectele din rândul

de sus alunecă automat în rândul de jos.

9. Faceți regulat o oprire la boxe în sat

Reparați regulat echipamentele. Atenție la display-ul de fiabilitate: de îndată ce valorile ajung într-o regiune critică, în partea de sus, în dreapta, apare o mică iconiță cu un cavaler. Culorile descriu starea (roșu = foarte critic, portocaliu = critic etc.). Indicație: când apare culoarea portocalie, întoarceți-vă în sat și reparați armura la fierarul din sat. Spre deosebire de *Diablo 1*, aici armele nu mai pot fi sudate complet.

10. Furturi din lăzile cu comori

Lada cu comori este prea mică? Atât timp cât sunteți pe drumuri în modul single player, puteți înmagazina temporar obiecte în orașul respectiv, într-un loc la liberă alegere, dar numai pentru intervale mici de timp, căci ele pot dispărea după o perioadă de timp.

11. Nu lăsați necercetat nici un dungeon

Chiar dacă nu pare neapărat necesar pentru a ajunge în alt loc sau la un alt etaj, cercetați



CĂRȚI BUNE Tasta Tab activează harta pe care sunt desenate, printre altele, toate ușile. Cel ce se orientează după ea nu ajunge în fundături și nu se dezorientază.

We want U

Aveți indicații utile pentru Diablo 2? Ați descoperit unique items? Dați-le-ncoace!

Scrieți-ne pe adresa: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, subiect: Diablo 2, tips@pcgames.de. Vom publica cele mai bune găselnițe, răsplătindu-vă, bineînțeles, cu o sumă de bani. Indicațiile vor fi scrise în limba engleză sau germană.

toare. Folosindu-vă de tastele cu cifre, puteți consuma într-o secundă aceste băuturi.

17. Fiți econom cu punctele de skills

Nu folosiți punctele de skills imediat ce le primiți. Merită să mai așteptați puțin și să le folosiți numai după ce știți foarte exact la ce le puteți utiliza mai bine, respectiv în ce domeniu vreți să vă specializați (arc și săgeți, sulită, sabie, magle etc.). Învățați mai întâi felurile tehnici de luptă cu arme diferite și păstrați deoparte punctele pentru arma sau tehnica dvs. preferată.

18. Ca "sorceress", fiți pregătit pentru orice eventualitate

Ați pornit-o la drum ca vrăjitoare? Important este să dispuneți de un spectru lat de vrăji sau blesteme efective. Dacă, de exemplu, un monstru este rezistent la fulgere, nu aveți nici o șansă să-l doborâți nici cu cel mai puternic fulger.

19. La ce-i bună otrava

Nu vă neliniștiți dacă sunteți otrăvit (display-ul de sănătate roșu se face verde), ci luptați mai departe. Efectele otrăvirii nu țin mult.

20. Luptați mai relaxat

Cilcul continuu este de prisos. Atât timp cât luptați cu un anumit adversar, nu trebuie să izbiți panicat tasta stângă a mouse-ului. Ajunge să o țineți apăsată. Războirea devine vizibil mai eficientă mai ales când luptați contra unui adversar mai mare și mai puternic.

21. Sunteți terminat în luptă? Astfel vă rețineți

Ați trecut pe lumea cealaltă? Pentru astfel de situații este recomandabil să aveți în lada cu comori o armură și o armă de rezervă. Luptați în locul în care personajul dvs. a fost omorât, acolo unde-i este cadavrul. Dacă aveți loc destul în rucsac, puteți lua majoritatea obiectelor sale prin simpla selectare a cadavrului cu mouse-ul. Ar fi într-adevăr păcat să lăsați toate aceste comori acolo. Atenție: toți monștrii, chiar și cei pe care i-ați eliminat deja, se pot afla din nou în viață.

22. Muniție suficientă întotdeauna

Cei ce se luptă în principal cu arcul și

săgețile (de exemplu, ca amazoană) ar trebui să albe în tolbă întotdeauna destule săgeți, inclusiv pentru arbaletă. Nimic nu este mai enervant decât, văzând hoardele de adversari din față, să constatați că nu mai aveți decât trei săgeți.

23. Întrebați druidul local despre efectele secundare și riscurile băuturilor vindecătoare

Spre deosebire de Diablo 1, mana și băuturile vindecătoare nu-și mai fac efectul imediat. Barele roșii și albastre cresc după îngurgitare foarte încet. De aceea, în caz de nevoie, retrageți-vă pentru puțin timp din luptă, alimentați ("refuel"), așteptați puțin, luptați mai departe. Doar băuturile regeneratoare de culoare violet au un efect imediat.

24. Fit for fun: cu tasta Ctrl vă faceți o apariție de pomină

Rămâneți tot timpul în mișcare. Fiți atenți la fulgere sau bile de foc, de care vă puteți feri relativ ușor. Porniți temporar turbo-ul cu tasta Ctrl. Dar atenție, în nivelele superioare veți fi confruntat cu vrăji și proiectile ghidate, împotriva cărora nu vă mai ajută simpla fugă.

25. Febra diamantelor: opuneți-vă bijuteriilor strălucitoare

Tentația de a monta în coifuri, săbli sau scuturi pietrele prețioase găsite este foarte mare. Răbdare! Depozitați pietrele pentru început în lada cu comori, până găsiți o armă foarte bună. Nu uitați: pietrele prețioase, o dată montate, nu le mai puteți scoate din suport.

Petra Maueröder
Corneliu Dan

Întotdeauna întregul etaj. Se poate întâmpla să vă scape niște obiecte prețioase sau ceva înțări secrete.

12. Luați cu dvs. tot ce nu-i fixat

Regula de bază: urmăriți dialogurile foarte exact, deschideți fiecare ladă și fiecare sicriu, spargeți fiecare butoi și fiecare vas. De multe ori în ele se ascund obiecte prețioase.

13. Aflați cât de puternic e adversarul

Ar trebui să urmăriți nivelul de viață (în partea de sus a monitorului, în mijloc) a adversarilor mai puternici (de exemplu, adversarii finali). Puteți astfel evalua de câte ori trebuie să-l mai loviți până moare.

14. Nu ignorați norocul

Nu mai treceți niciodată pe lângă obiectele importante. După eliminarea adversarilor faceți excesiv uz de tasta Alt, care arată toate obiectele ce pot fi colectate (aur, arme, armuri etc.). Dacă țineți tasta Alt apăsată și faceți un clic pe textul respectiv, personajul dvs. va ridica automat obiectul respectiv.

15. Cu tasta Ctrl se salvează cine poate

Sunteți urmărit de adversari? Țineți tasta Ctrl apăsată și fugiți într-un loc sigur. Însă atenție: cu acesta scade durata de rezistență (în mijlocul display-ului de stare), ca atare faceți regulat pauze de odihnă. În orice bază de sprijin (de exemplu, în satul vânătorilor) puteți să alergați fără nici un pericol de scădere a rezistenței.

16. Pentru a putea lovi cu putere și a doua zi

Înainte de bătăliile mari, umpleți-vă cureaua în oraș cu băuturi vindecă-

Asta nu-i totul

Și următorul număr al PC Games va conține sfaturi pentru Diablo 2.

Vă însoțim prin actul 2 până la 4 și vă dezvăluim sfaturi profesionale pentru Battle.Net și modul multiplayer. În afară de aceasta, mai ridicăm vâul de pe skill-uri, arme, echipament și multe altele. Nicl un fan Diablo 2 nu are voie să scape ediția din septembrie.

Deus Ex

Vă oferim cele mai prețioase indicații pentru a porni cu succes în teoria conspirației din Deus Ex

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ion Storm ■ DISTRIBUȚIE Eldos ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Restricții necunoscute încă

Pentru a putea savura pe deplin story-ul captivant din jurul lui JC Denton, veți afla în următoarele patru pagini tot ce trebuie să știți pentru cariera dvs. de agent în Deus Ex.

Indicații generale de joc

Merită să ascult discuțiile adversarilor?

Dacă doi adversari stau la discuții, puteți presupune că se întrețin pe marginea unui subiect interesant.

Apropiati-vă cât mai mult de ei, pentru a auzi despre ce este vorba în conversație. Aflați astfel chestii folositoare, precum password-uri sau informații privind sistemele de alarmă și capcanele din drum.

De ce nu se află nimic în cutiile de carton?

Din păcate, în lăzile de gunoi și în cutiile de carton nu se află nici un obiect ascuns. Nu vă obosiți să le distrugeți. Dacă vedeți câteva, împingeți-le la o parte, pentru a scoate la lumina zilei eventualele obiecte aflate sub ele.

Ar putea fi lăzile folosite la alte lucruri?

Există unele secvențe unde găsiți o rută alternativă doar cu ajutorul cutiilor. Folosiți-le pentru a putea trece, de exemplu, peste unele obsta-

Cum ridic mai mulți bani din cont?

cole. Dacă nu există nici o ladă, căutați în încăperea alte obiecte de care vă puteți folosi.

Când doriți să scoateți bani din bancomate, mai întâi salvați jocul, căci aparatul nu mai funcționează după ridicarea banilor. Încercați apoi tot felul de combinații și alegeți contul în care se află cei mai mulți bani.

Lupta

Are vreo importanță dacă stau în lumină sau în întuneric?

Întunericul este prietenul dvs. Folosiți-vă de umbre și de lăzi, în spatele cărora vă puteți ascunde. Nici măcar adversarul care se află chiar lângă dvs. nu vă poate vedea într-un colț întunecat. Așteptați până se întoarce cu spatele, pentru a-i trage una în cap. Dacă sunteți descoperit, fugiți în colțul următor și căutați-vă un loc întunecat pentru a vă adăposti. Cu puțin noroc, teroristul va trece pe lângă dvs.

Există vreo cale de a trage mai sigur cu pușca cu lunetă?

Recomandări pentru toți cei care vor să-și lichideze adversarii de la distanță și la adăpost: așezați-vă la pândă

Principii

Câteva reguli de bază ce vă pot călăuzi cu succes de-a lungul jocului.

Înainte de începerea jocului, treceți neapărat pe la tabăra de antrenament. Aici puteți exersa controlul jocului care este foarte complex.

Loviturile în cap măresc damage-ul de patru ori. Rămâne la decizia dvs. dacă eliminați adversarul cu un elegant foc de armă în cap sau cu patru focuri trase în spate sau în piept.

Luati în inventarul de arme direct apelabil doar armele cele mai importante, căci activarea vă răpește mult timp prețios. De unelte și truse de prim-ajutor nu aveți nevoie prea curând.

O ușă închisă nu se deschide neapărat cu un șperaclu sau cu dinamită. Căutați mai întâi o cale de a o deschide. Încercați și nano-cheia, care deschide multe uși.

Vorbiți cu toți NPC care vă ies în cale. Dacă vă îndreptați spre civili, lăsați armele la locul lor. Veți reuși astfel să aveți o atmosferă de discuții ceva mai relaxată.

Salvați înaintea fiecărui dialog. Puteți încerca mai târziu un alt răspuns sau o altă întrebare. Astfel greu vă poate scăpa vreo informație importantă sau vreun password.

Dacă trageți în butoalele cu explozibili, fiți atenți ca în apropiere să nu se afle vreo cutie de lemn. Conținutul ei s-ar pierde definitiv din cauza exploziei.

Din când în când, faceți curățenie în inventar, pentru a avea mai mult loc. Veți observa foarte rapid cât de prețios este spațiul destinat inventarului în acest joc.

Câteodată apar bug-uri în timpul jocului. Este important acum să aveți acces la stadiile mai vechi de joc. Obişnuți-vă să salvați din când în când jocul, nu numai cu quick save-ul.



SMALL TALK În loc să-și facă treaba, cei doi răufăcători stau la taclale. Haideți să-i ascultăm, poate aflăm ceva interesant.

Aiming problems

Manevrarea armelor de foc nu este ușoară. Vă ajută mai departe următorul truc.



DURERI DE CAP Furișați-vă direct în spatele adversarului și trageți de aproape.

Dacă doriți să eliminați un singur adversar, însă nu puteți ținti prea bine, fugiți direct spre el, de preferat prin spate. Îndreptați cătarea tot timpul spre cap. Cu câțiva pași înainte de a ajunge la adversar, comutați în modul mers, pentru a vă apropia neobservat. Trageți un foc și teroristul va deveni o simplă amintire. Când v-ați obișnuit cu utilizarea armelor de mână, puteți să doborâți adversarul și să-l lăsați inconștient, economisind astfel muniție.

Într-un loc sigur și observați exact traseul pe care îl străbate teroristul. Țintiți cam un metru înaintea capului său și așteptați să intre în colimator. Astfel nu mai alunecați în timpul ochririi.

La ce sunt bune lăzile explozive?

Lăzile explozive mai mici pot fi purtate sau împinse. Dacă, de exemplu, un robot mare patrulează în apropiere, observați-l traseul și împingeți cutia în drum în absența lui. Când ajunge din nou lângă ea, trageți un foc în cutie și aceasta explodează. Fiți atent când puneți lada jos. Dacă o lăsați să cadă de la înălțime, ea explodează pe loc.

UN SFAT SUPLIMENTAR: puteți deschide ușile sau lăzile închise prin detonarea unei lăzi.

Aptitudini

Cum împart cel mai bine punctele de aptitudine?

Împărțirea punctelor este o treabă cu cântec. Obișnuiți-vă cu gândul că nu veți fi un specialist absolut în toate domeniile. Alegeți-vă doar câteva calități pe care doriți să



BUCĂTĂRIA DIAVOLULUI Aici sunt prea mulți adversari pentru a-i putea doborî singur. Bine că nu vă pot vedea în întuneric. Folosiți-vă de acest avantaj pentru a acționa în continuare.

le formați. Se deosebesc mai multe clase de caractere.

Tacticianul

Lupta la distanță (pușca cu lunetă), lupta cu cuțitul/bastonul, deschiderea lacătelor și încuietorilor, computere și electronică

Luptătorul Comando

Electronică, medicină, explozibili (LAM), arme puternice (aruncătoare de flăcări) și environmental training (vestă antiglonț)

Atotștiutorul

Înainte de toate, el își însușește ceva și se folosește de toate posibilitățile oferite pentru a rezolva problemele.

Care aptitudini sunt mai bune?

Dvs. decideți cum vă formați caracterul propriu. Cel mai bine ar fi să încercați la început câteva configurații diferite, până o găsiți pe cea care vi se potrivește cel mai bine.

Câte puncte trebuie acordate armelor?

Nu setați prea multe puncte pentru manevrarea armelor. Mai târziu veți primi extensii pentru echipament și aptitudinile cresc atunci oricum.

Cum îmi îmbunătățesc aptitudinile?

Căutați în fiecare nivel mici taine sau secrete. Veți fi răsplătit cu alte puncte de experiență, pentru a vă îmbunătăți aptitudinile.

Armamentul

Arbaletă

Arbaletă

Pro: silențioasă, eficientă, trei tipuri de muniție
Contra: muniție puțină, distanță mică, viteză redusă a săgeții

Pistol

Pistol

Pro: distanță mare, multă muniție
Contra: zgomotos

Pistol Stealth

Pistol Stealth

Pro: silențios, magazie mare
Contra: damage mic

Pușcă cu lunetă

Pușcă cu lunetă

Pro: distanță mare, zoom, damage mare
Contra: muniție puțină, zgomot

Pușcă de atac

Pușcă de atac

Pro: magazie mare, muniție multă, distanța mare
Contra: damage mic, zgomot

Lansator de rachete GEP

Lansator de rachete GEP

Pro: damage mare, distanță mare, poate deschide lăzi și uși
Contra: ocupă mult loc în inventar, muniție limitată, zgomot, viteză limitată de deplasare

Aruncător de flăcări

Aruncător de flăcări

Pro: silențios, damage mare,

	<p>anihilează adversarii pe loc</p> <p>Contra: are nevoie de mult loc în inventar, muniție puțină, viteză limitată de mișcare</p>
Grenade cu gaz	<p>Grenade cu gaz</p> <p>O armă excelentă, foarte potrivită pentru scoaterea din luptă a adversarului pentru o perioadă limitată de timp. Fiți atent să nu intrați în norul de gaz.</p>
Flares	<p>Flares</p> <p>Mic băț luminos care poate fi folosit pentru distragerea atenției adversarului</p>
Săgeți	<p>Săgeți</p> <p>Au avantajul că atât cele proprii, cât și cele ale adversarului rămân înfipte în pereți și podele. Puteți să le adunați de pe jos și să le refolosiți.</p> <p>Încărcați regulat toate armele. Din cauză că magazinele nu sunt prea mari, în timpul unei lupte trebuie să schimbați armele destul de des.</p>
Care arme merită upgrade-ul cel mai mult?	<p>Folosiți upgrade-ul la arme doar atunci când este vorba fie de o armă cu multă muniție, fie de una cu putere de distrugere mare, astfel încât să poată fi folosită o perioadă mai lungă de timp.</p>

Primii pași...

Cum încep cel mai bine jocul?

NYC - Liberty Island

La început trebuie să repartizați punctele de experiență (skill points) pe diferitele aptitudini ale alter-ego-ului dvs.

Decideți-vă pentru o grupă de arme care vă este mai la îndemână și acordați-i corespunzător punctele. Spargerea închizătorilor este foarte importantă, deoarece de-a lungul jocului aveți de a face cu o mulțime de uși și lăzi care trebuie deschise. Dacă lucrați mai degrabă ca "demolition man", puteți arunca înculețele în aer, în loc să vă dedicați muncii fine de spărgător.

Ce se întâmplă la locul misiunii?

Ajuns la locul misiunii, primiți printr-o transmisie video un scurt briefing de la Alex Jacobsen.

Ce arme să iau?

Puțin după aceea, vă aflați în fața fratelui dvs., care vă oferă trei arme diferite. Alegeți una dintre ele, în funcție de aptitudinile. Nu luați în nici un caz arbaleta, căci o veți prelua ceva mai târziu de la adversari. De asemenea, în prima misiune veți găsi și o pușcă cu lunetă. Gândiți-vă și că lansatorul de rachete ocupă cam mult loc în inventar.

Distrugeți cu levierul cele



ISTERIE ÎN MASĂ Grenadele cu gaz fac inaccesibil un spațiu mare. Cel ce intră în nor rămâne înapt de luptă o perioadă lungă de timp.

Cum să scap de adversarii numeroși?

două lăzi și scufundați-vă imediat sub debarcader, unde dați peste alte două lăzi.

Primii adversari pot fi eliminați ușor, atrăgând atenția asupra dvs. și fugind repede înspre doc. Robotul de luptă rezolvă restul pentru dvs.

Secret

Pe partea stângă dați peste o grămadă de cutii din metal. În spatele unei mici uși închise se află câțiva roboți medicali foarte folositori.

Ce am de făcut în cartierul general?

Mergeți spre cartierul general Unatco și vorbiți cu soldatul care patrulează în fața ușii. Alegeți primul răspuns și primiți codul pentru containerul albastru. După ce l-ați deschis cu combinația 0451, folosiți terminalul de siguranță. Nume utilizator: Satcom. Password: Unatco_001. Cu ajutorul terminalului puteți deschide acum cambuza din fața containerului.

Care este codul pentru terminalul de siguranță de la intrare?

La intrarea principală spre Statuia Libertății, care se află spre est, ajungeți din nou în terminalul de siguranță. Nume utilizator: nfs001. Password: Smashthestate. Intrați acum în statuie. În stânga, lângă scară, se găsește o gură de ventilație pe care trebuie să o deschideți. După ce o luați la intersecție spre stânga, prin această gură de ventilație ajungeți într-o încăpăre din care îndepărtați toate obiectele. Mergeți mai departe prin canalul de ventilație. Ajungeți acum la o încăpăre, a cărei ieșire este blocată de niște lăzi de metal.

Cum trec peste lăzile de metal?

Puneți găleata de gunoi în față și urcați-vă pe ea. Când vă aflați pe prima ladă, luați găleata și puneți-o în fața lăzii următoare. Puteți astfel trece astfel peste toate lăzile.

Nu încap în nișa de sub tavan.

Dacă tavanul este prea jos pentru a putea sări, ghemuți-vă mai întâi și apoi săriți.

Cum să păcălesc camera de supraveghere?

În camera alăturată veți da peste o cameră de supraveghere și peste un termi-

nal. Așezați-vă sub cameră și fugiți la terminal în clipa când camera se îndreaptă spre cealaltă direcție. După ce ați accesat terminalul, camera nu vă mai vede. Cu ajutorul terminalului, deschideți ușa de la celula lui Hermann. După o scurtă discuție, dați-i pistolul dvs.

Cum ridic bani de la bancomat?

Întors în hala principală, tastați contul 230023 și PIN-ul 4558 în automatul bancar. Fugiiți apoi pe scări în sus, până când dați peste șeful teroriștilor. Răspundeți în timpul discuției cu cea de-a doua alternativă.

Conducătorul este arestat. Ce fac acum?

Părăsiți Statua Libertății și luați-o spre nord. La cel de-al doilea debarcader intrați în coliba de lemn și vorbiți cu bătrânul. După ce terminați discuția, săriți în apă și scufundați-vă până la vasul de pe fundul mării. Cu unul sau două șperacle, în funcție de aptitudini, deschideți cambuza și intrați în interiorul navei. Goliți lăzile, urcați la suprafață și mergeți pe uscat spre sud-est.

Cum rezolv enigma din bancăr?

Coborâți rampa care duce spre bancăr și ajungeți la un stivuitor. Partea din spate a încăperii este blocată de fulgere. Aveți acum trei posibilități de a ocoli obstacolul. A: luați costumul de protecție care atârână la intrare și treceți prin fulgere. B: "lucrați" puțin la panoul de siguranță pentru a dezactiva curentul. C: apăsați butonul pentru stivuitor și urcați pe platforma acestuia, pentru a sări peste generator. Soluția C este cea mai bună, căci nu aveți nevoie de nici o unealtă și nu vă răniți deloc. De cealaltă parte se găsesc câteva upgrade-uri pentru arme. Urcându-vă pe lădița de metal, treceți din nou peste generator și ajungeți la ieșire. Acum, că ați îndeplinit toate scopurile misiunii, puteți merge înapoi la cartierul general. Furați-i soldatulul de la poartă luneta pentru armele de foc.

Lars Theune
t.a. Corneliu Dan



PRIETEN ȘI AJUTOR La începutul jocului, roboții de luptă atacă toți adversarii. Ademenți-i pe toți cu îndemănare spre ajutoarele din tablă.



TREBURI DE MAGAZIONER Butonul pornește stivuitorul. Fugiiți repede spre partea din față a vehiculului, pentru a fi transportat în sus. Acum ajungeți nestingherit la generator.



MDK 2

Situația devine destul de complicată în MDK 2. Încercăm în continuare să vă ajutăm să nu vă pierdeți privirea de ansamblu

FACTS

■ PRODUCĂTOR Bloware ■ DISTRIBUITOR Virgin Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

Action-adventure-ul MDK 2 se prezintă bizar și colorat. Folosindu-vă de soluțiile noastre, vă veți obișnui cu el foarte repede și veți reuși să ajungeți la finalul jocului.

Indicații generale de joc

În ce măsură sunt diferiți Kurt, Max sau Doc?

În parte, destul de diferiți. Dacă jucați cu Doc, trebuie să adunați tot ce găsiți împrejur, căci misiunile sale sunt mult mai complicate decât ale celorlalte două personaje. Nu uitați că puteți combina mai multe obiecte între ele pentru a obține un alt obiect (toasterul cu pâinea prăjită, prosopul cu sosul etc.).

Kurt este rapid și îndemânic, putând să se folosească de parașută pentru a executa sărituri foarte mari. Cel mai mare avantaj al său este modul sniper: folosiți-l întotdeauna pentru a ataca adversarii de la distanță, fără a fi descoperit. Atenție: în modul sniper, Kurt este mai vulnerabil. Avantajul lui Max constă în puterea mare de foc pe care o are la dispoziție, datorită faptului că poate trage cu mai multe arme simultan. În plus, el are în dotare un Magnum cu muniție nelimitată.

Soluții complete

Level 1: extraterestrii de pe partea cealaltă sunt protejați de un fel de umbrelă. Cum o distrug?

Aveți nevoie neapărat de "Sniper Mortar". Așezați-vă pe marginea platformei dvs. și treceți în modul sniper. Acum trebuie să țintiți câțiva centimetri deasupra deschizăturii în formă de pânie a scutului de protecție.

Exersați procedeul de câteva ori la rând, pentru a vă obișnui cu traseul grenadelor. După ce ați distrus umbrela protectoare, puteți elimina toți alienii de pe platforma dvs. și apoi plutiți pe partea cealaltă.

Când sunt în modul sniper, pot să mă feresc de rachetele inamice?

În modul sniper, acest lucru este aproape imposibil. Vă puteți feri de rachete sărind înapoi în tunelul prin care ați venit. Apoi săriți din nou sus și atacați. Repetați manevra de câte ori este nevoie, până când ținta este distrusă.

Cum îl înving pe adversarul final?

La început veți avea impresia că acesta este un adversar final extrem de puternic, însă el poate fi învins destul de ușor, după ce vă dați seama care-i trucul. Pentru a-l doborî, trageți în cele patru mingi din apropierea centrului, iar în încheiere trageți în mingea din mijloc. Apoi,

Principii

Respectând următoarele șase reguli, jocul devine vizibil mai ușor.

Săriți constant și folosiți-vă de parașuta lui Kurt pentru a vă feri de proiectilele adversarilor.

Fugiți în zig-zag când vă aflați în modul sniper, pentru a evita rachetele și a nu fi nevoiți să renunțați la țintă.

Nu încercați să distrugeți întotdeauna toți adversarii. De multe ori este de ajuns să sprintați pe lângă extraterestri pentru a ajunge la etapa următoare.

Luați la ultima încercare un personaj al cărui control îl stăpâniți cel mai bine.

Adunați pe parcursul jocului toate obiectele posibile. Folosiți obiectele (de exemplu, medi-pack-urile) doar când este neapărată nevoie. Este bine să vă faceți provizii pentru zile negre.

Salvați jocul (F6) cât mai des posibil.

trageți în pilotul navei de trei-patru ori, ca să lasă din navă. După ce l-ați scos afară, puteți să-l învingeți în lupta corp la corp. Luați



CHINUL ALEGERII Alegeți personajul pe care l-ați controlat cel mai bine în decursul jocului anterior.



ORICE ÎNCEPUT ESTE GREU La începutul jocului vă acomodați cu toate funcțiile. Este important, mai ales pentru începătorii MDK.



FĂRĂ ALIMENTARE Distrugeți în marele areal din nivelul 2 transformatoarele din bucăre. Altfel vor fi aduși în luptă noi extraterestrii.

Super Chaingun-ul și Dummy-ul când coboară pilotul. El se la după Dummy și puteți să-l distrugeți foarte ușor de la distanță.

Level 2: În prima încăpere se află o mulțime de extraterestrii. Cum les repede de acolo?

Fugiți în cele două peșteri cu turnurile defensive pe tavan. Distrugeți-le pe amândouă pentru a se deschide o ușă. Ca să fugiți pe acolo, trebuie să trageți în încuietoare. Luați mai întâi toate armele din cameră. În cele două peșteri din care năvălesc extrate-

Trebuie să distrugeți toți extraterestrii din navele de atac?

reștrii se află ascunse câteva baterii. În arealul imediat următor trageți în pereții care vă blochează drumul. Nu vă faceți griji pentru micuții extraterestri, ci urmați-vă netulburat drumul.

În bucăre există trei transportoare, prin care intră în areal tot mai mulți alieni. Distrugeți mai întâi aceste transportoare și apoi aveți grijă de extraterestrii care au fost deja teleportați. Adunați apoi toate armele și

Cum scap de adversarul final din nivelul doi?

fugiți prin ușa cu semnul de întrebare (ea se deschide doar după ce ați eliminat toți extraterestrii).

Înainte de a ajunge la "șeful de nivel", trebuie să fugiți printr-un tunel cu șase tunuri laser. În încăperea unde se află adversarul final găsiți arme și "health" în părțile laterale, precum și o pompă de gaz pentru "jet pack". Pompați gaz regulat. Pentru a-l distruge pe boss, trebuie să trageți în toate părțile arzătoare. Atunci el se descompune în cinci bucăți. Feriți-vă de razele orizontale și verticale. Pentru a vă feri de cele orizontale, rămâneți pe marginile laterale când razele se află deasupra dvs. Folosiți-vă de jet-pack pentru a vă feri de ele la timp. În final, vă atacă o "mini-copie" a adversarului final, însă nu vă fie frică de el: doar razele pot să vă rănească.

Level 3: cum să combin obiectele pe care le-am găsit la începutul nivelului trei?

Luați pentru început cele două Mr. Fizzy din frigider, apoi luați prosopul și cele trei sosuri din spatele barului. Acum, treceți prin ușa dublă în hala cu trei porți. Intrați pe cea din mijloc. La spălătorie mai găsiți încă două prosoape. Combinați-le cu cele trei sosuri pentru a face niște cocktailuri Molotov. Folosiți acum toaleta. Adunați țeava și uscătorul de păr. Nu uitați



ATENȚIE Dacă vă apropiați prea mult de gaura din perete, o mânășă de box vă pleznește direct în nas.



CĂINII ZBURĂTORI Max este un fan al "Jet-pack-urilor". Înainte de a vă da drumul, căutați întotdeauna o stație de reîncărcare în apropiere.

să vă spălați pe mâini! În spatele ușii din dreapta dvs. se află o bandă de lipit. Combinați țeava cu uscătorul pentru a obține un aspirator de frunze. Aveți nevoie de el în următoarea cameră. Cu ajutorul acestuia îi trimiteți pe alieni în direcția plantei carnivore. După ce planta i-a înghițit pe toți, primiți un toaster atomic.

Eu sunt "Chuckleberry-Finn", peștele. Încotro să înot?

Mergeți de-a lungul zidului din dreapta. Înotați mai departe până vedeți un tunel cu două mine laser. Înotați pe lângă ele, căci tunelurile se termină în apropierea unui pește inamic. Așteptați ca peștele să treacă de două ori. Acum, mergeți mai departe prin tunelul cu butonul roșu pe podea.

Cum îl înving pe adversarul final din nivelul trei?

Pentru a-l învinge, trebuie să activați întrerupătorul cel mare, aflat pe cealaltă parte a încăperii. Pășiiți pe butonul roșu în clipa în care boss-ul este în apropierea curentului energetic. Când îl auziți rostind "Attack the brain right", întoarceți-vă spre el și așteptați să săriți peste raza de curent. La un "Attack the brain left", săriți ca nebunii de jur

Cum îmi creez pantofii magnetici?

Împrejur, în direcții diferite, până explodează bucata de creier. Utilizați teleportorul din apropierea intrării de câte ori este nevoie. La intrare se află un Mr. Fizzy pe care îl luați cu dvs.

Când deschideți "air concealer"-ul și apare imponderabilitatea care vă absoarbe, vărsați acvariul peste cap. Fugiți peste magnet și combinați-l cu banda de lipit. Astfel obțineți pantofii magnetici.

Level 4: la începutul nivelului, cum scap de cei trei bifși? Scutul sniper nu ține îndoașuns pentru a-i distruge pe toți trei.

Scutul vă protejează o perioadă de atacurile cu rachete ale celor trei bifși care patrulează, însă nu ține prea mult. De aceea, trebuie să vă mișcați repede. Trageți în ochii de pe catarama de la centura bifșilor. Pentru a-l distruge pe bif-ul din colț, intrați în câmpul liber. După ce l-ați distrus pe toți, puteți aduna "super chaingun"-ul și "medkit"-ul. De îndată ce ați curățat arealul, mergeți prin fereastra de sticlă (trageți în ea). Indicație: postați-vă la intrare, în fața ferestrei încă întregi. Luați un bif în colimator cu sniper-ul și începeți să trageți. Astfel, nimeriți

Cum utilizez mingile "vortex" pentru a ajunge la etajele superioare?

bif-ul drept în ochi și spargeți și fereastra.

Mingile "vortex" au pistele lor proprii de zbor. Alegeți mingile în așa fel încât să puteți sări peste ele pentru a ajunge sus. Primele trei se mișcă în sus și în jos. Opriti mingile (trageți cu sniper-ul) exact în locul din care vă puteți continua săriturile în sus. Este destul de greu și veți avea nevoie de ceva exercițiu. Dacă nu le-ați oprit în locul potrivit, mai trageți încă o dată pentru a le reporni. Dacă cercetați toate nișele de sus în jos, găsiți un camuflaj.

Cum îl eliberez pe Max la finalul nivelului?

Trebuie să-l nimeriți pe adversarul final de trei ori în flecare ochi pentru a-l învinge în primul din cele trei locuri de luptă. În două dintre ele trebuie să treceți în modul sniper, deci pregătiți-vă pentru acțiuni side-step pentru a vă putea feri la timp. După ce l-ați eliberat pe Max din mâinile lui Schwang (patru focuri ajung), trebuie să-l eliminați definitiv pe Schwang. Pentru aceasta trebuie să nimeriți butonul de pe perete în modul sniper. Trageți doar când Schwang se află în imediata sa apropiere. După ce ați mai adunat câteva sniper-shields, folosiți-le acum, căci oricum nu le puteți lua în nivelul următor.

Level 5: ce trebuie să fac în încăperea cu laserele?

Pentru a deschide grilajul din podea, trebuie să distrugeți computerele din cele patru colțuri. Pentru aceasta, postați-vă în fața monitoarelor. Fiți atent la lasere și încercați să săriți peste cel mai de jos. După ce ați deschis grilajul, intrați și mergeți mai departe. Trageți în cele câteva grilaje care urmează până ajungeți la etajul inferior. În drumul dvs. spre adâncuri, fiți mereu atent la încăperile cu grilaje. În multe din ele se află arme sau baterii. Indicație: nu trebuie să eliminați întotdeauna toți alienii. Fugiți, dacă puteți, pe lângă el în următoarea cameră.



MICI ORORI În nivelul 3 puteți combina uscătorul de păr cu țeava și obțineți un aspirator de frunze. Cu el puteți catapulta alienii spre planta carnivoră.



UN VIITOR STRĂLUCIT În nivelul 5 trebuie să săriți jos în acest loc (atenție la razele laser!). Înainte de a vă continua jos drumul, trebuie să distrugeți cele patru computere din colțuri.

Cum îl înving pe răul Max în level 5?

Cel mai simplu mod de a-l învinge este de a controla bateria de mașină care se află într-o mică nișă în "rachetă". Evitați lupta corp la corp. Indicație: dacă intrați în Max, damage-ul este mai mic decât dacă v-ar nimeri cu arma. În afară de asta, pentru un moment sunteți invizibil pentru el. Folosiți-l pentru a trage în Max. Luați toate armele pe care le găsiți împrejur. Cele mai bune pentru lupta de aproape sunt shot-gun-urile. Când energia lui Max ajunge în domeniul roșu, el fugе spre platformă. Folosiți acum "guided missiles". Dacă aveți nevoie de forțe proaspete, trebuie să fugiți înapoi spre nișa cu bateria, de îndată ce Max ridică scutul de protecție.

Micii roboți din nivelul 5 sunt extrem de rapizi. Cum să-i nimeresc?

Să trageți în ei nu prea are sens, doar dacă se află încă la depărtare. Altfel, fugiți spre ei cât puteți de repede și, chiar înainte să vă atace, săriți în sus. Cel mai mulți dintre ei vă ignoră de îndată ce ați ieșit din câmpul lor vizual.

Ajutor, podul de la capătul nivelului 5 se rupe!

Dacă aveți cel puțin 15 galoane de combustibil în "jet pack", puteți sări peste pod când acesta se rupe. Zburați spre următoarea bucată de pod, înspre baterie. Trageți de aici în partea cealaltă, săriți pe țeava mare și mergeți prin ușa din apropiere. Păstrați în orice caz ceva stocuri de combustibil în rezervor.

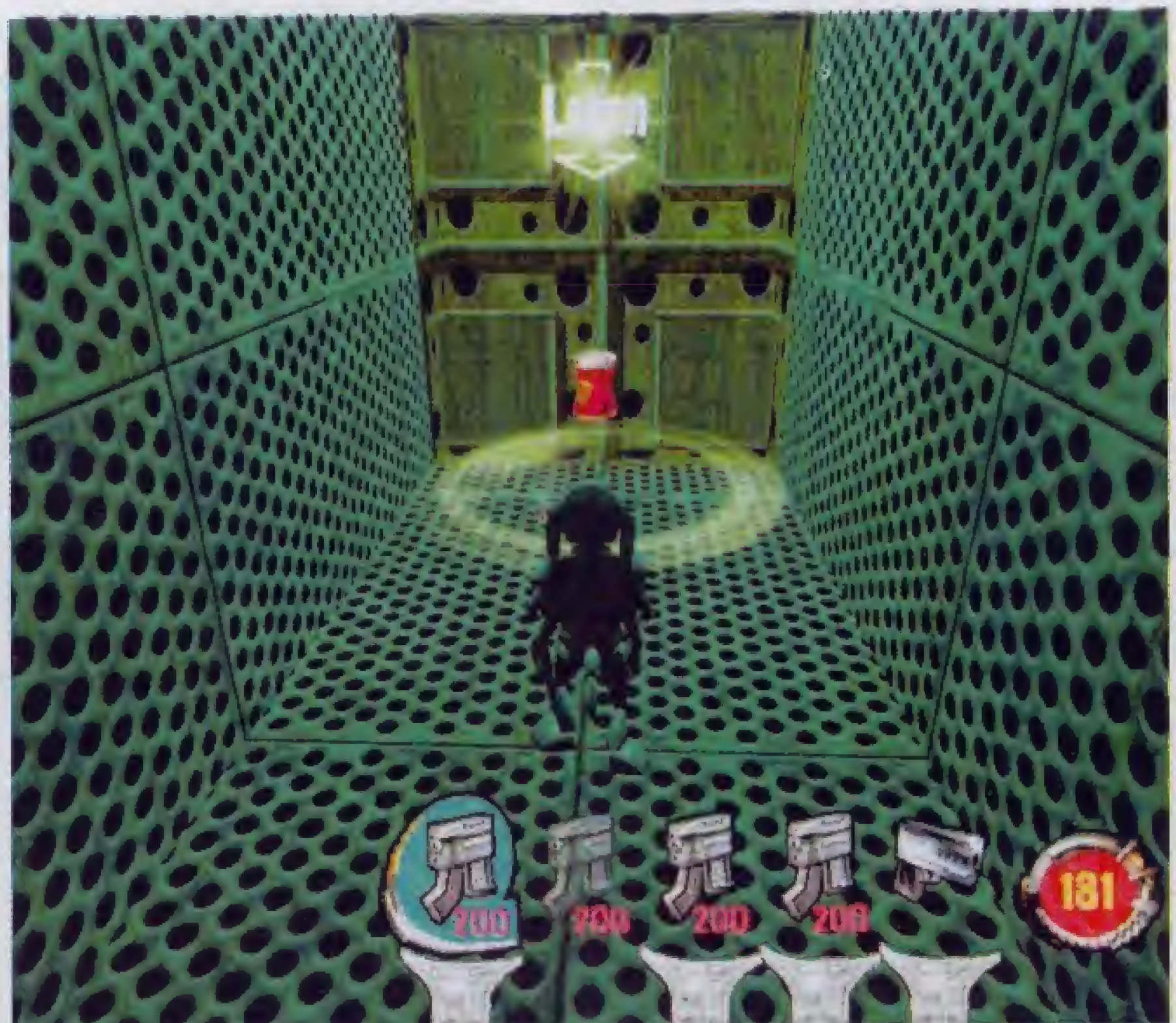
Combustibilul de la "jet pack-ul" meu nu ajunge. Mai există vreun alt drum peste pod?

Există, dar este foarte greu de parcurs. Mergeți cu spatele spre pod și lăsați-vă să cădeți pe țeava cea mare dedesubt. Săriți apoi în jos spre dărâmurile de pe partea stângă. Exact în locul în care urmează să săriți se află un "robotel". Eliminați-l. După câteva țopăituri peste alte patru bucăți de dărâmură, trebuie să săriți pe prima formațiune în formă de piston din mijloc. Pentru a sări de pe prima pe cea de-a doua, așteptați până când prima se află deasupra

celeilalte. Mergeți tot așa până apar doi bottrocks. După ce l-ați terminat pe primul, fugiți spre rampa care duce spre o altă țeavă mare. Acum i-a venit rândul celui de-al doilea bottrock. Eliminați-l și mergeți spre ușa care duce la adversarul final.

Level 6: cum dezactivez bomba nr. 3?

Generatorul de la bomba 3 are șase inele: **Înteruptorul 1 (primul inel):** platforma de sus, butonul din mijloc **Înteruptorul 2 (al doilea inel):** în stânga, pe o ieșitură **Înteruptorul 3 (al treilea inel):** platforma de sus, butonul din dreapta **Înteruptorul 4:**



FINALĂ Adversarul final este o clonă fidelă a lui Max. Această baterie este cheia victoriei, întrucât veți reuși doar dacă aveți rezerve de energie mai mari.

pe podeaua din sticlă, sub rampă

Întrerupătorul 5:
platforma de sus, butonul stâng

Întrerupătorul 6:
podeaua din sticlă (nu cel de sub rampă)

Cum dezactivez bomba 4?

Bomba patru este formată din opt inele:

Întrerupătorul 1:
sus în colțul stâng (plutoniu în apropiere)

Întrerupătorul 2:
în dreapta, lângă lăzile cu logo-ul radioactiv și rocket underwear

Întrerupătorul 3:
în apropierea unei cutii în colțul drept

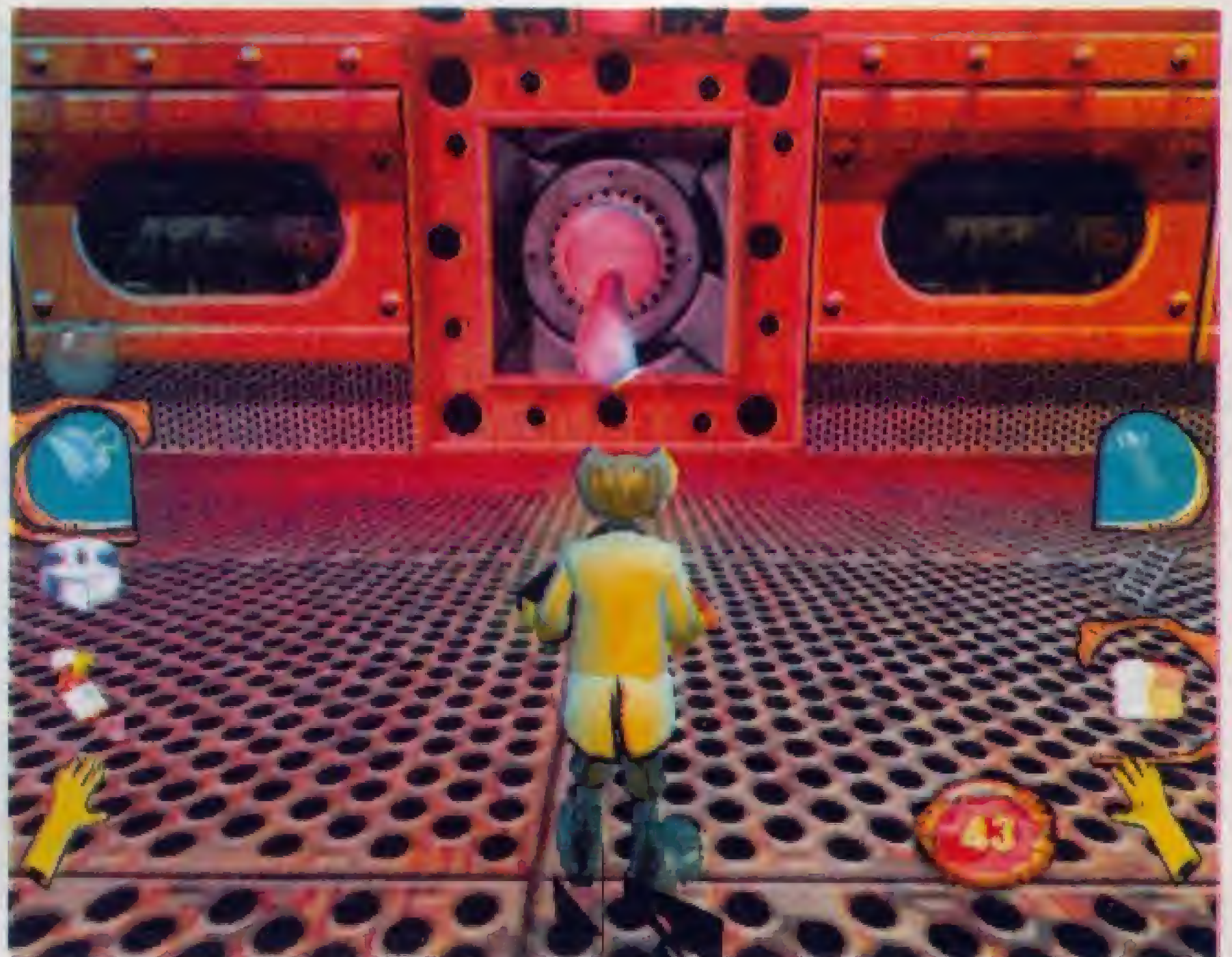
Întrerupătorul 4:
în stânga, la cutia de culoare închisă

Întrerupătorul 5:
în apropierea peretelui (lăzile mici în cerc)

Întrerupătorul 6:
în partea dreapta a încăperii, vizavi de ușă

Întrerupătorul 7:
uitați-vă pe cablu în sus pentru a descoperi butonul. Trageți cu o feliu de pâine albă în el, pentru a-l dezactiva.

Întrerupătorul 8:
în apropierea cutiei cu "rocket underwear", în dreapta cablului



GURATĂ INGINERIE Când Doc apasă butonul, el va fi absorbit. Legați magnetii cu banda de lipit. Obțineți astfel niște pantofi magnetici care vă vor ține lipit pe podea.

Level 7:
adversarul final din nivelul 7 este un adevărat dur. Cum să-l înșurubez?

Adunați cele 50 puncte de sănătate și fugiți pe drumul spre platforma rotundă. Într-una dintre colibe se află un sniper-shield, iar în alta un "super chaingun". Lăsați cele 50 puncte de sănătate în fiecare colibă, până când veți avea într-adevăr nevoie de ele. Acum trebuie să trageți în toate punctele arzătoare ale navei. Atenție, în unele din ele trebuie să trageți de mai multe ori. Cu

"super chaingun"-ul eliberați drumul de bottrocks. După fiecare val de adversari, nava zboară în jos. Acesta este cel mai bun moment pentru a descoperi punctele sensibile ale navei.

Level 8:
ce trebuie să fac în fața maselor de extraterestri care sunt aruncați în încaput din navele spațiale?

Sunteți la drum împreună cu Max. Încercați să vă încărcăți toate mâinile cu arme. Fugii spre extraterestri și trageți cu toate cele patru guri de foc. Cu puțin înainte de a ajunge la el, întoarceți-vă brusc spre dreapta sau spre stânga și fugii de acolo. Săriți non-stop. După ce ați fugit câțiva metri, întoarceți-vă și atacați din nou. Repetați manevra până ați scăpat de toți. În acest areal se află o mulțime de arme ascunse, de care veți avea nevoie. Pentru a vă feri de focurile navelor, folosiți-vă de leșiturile din pereți și ascundeți-vă sub ele.

"Jet-pack"-ul nu ține atât cât să nu cad în adâncurii

Fiindcă acesta este un "atom jet pack", el se încarcă automat în camera albastră. Nu aveți voie să-l folosiți în timp ce se încarcă. Va fi nevoie să-l reîncărcați de mai multe ori, căci aveți destul de mult de sărit. Faceți un salt mare înainte și folosiți "jet pack"-ul până când rezervorul acestuia ajunge la 15-25 litri. Lăsați



UN TOAST PENTRU UN BUTON Nu puteți nicicum ajunge la butonul încercuit din nivelul 6. Țintiți asupra lui cu toaster-ul, pentru a-l apăsa.

acum butonul de sărit pentru a reîncărca "jet pack"-ul. Exersați metoda în prima parte a camerei, unde săriturile nu sunt atât de grele.

Level 9: cum trec prin uriașul labirint?

Folosiți harta noastră pentru a trece prin labirint. După ce ați apăsăat toate butoanele, la capătul labirintului se deschide o ușă secretă. În mijlocul labirintului va trebui să eliminați din nou câțiva adversari. Distrugeți spawner-ii și botrock-ii. Apoi luați "palații locator"-ul și teleportați-vă înapoi spre prima parte. Ajuns aici, mergeți prin deschizătura din partea de sus a încăperii. În final, treceți prin tunel.

Level 10: cu care dintre cele trei personaje pot să-l înving mai ușor pe adversarul final?

La această întrebare este greu de răspuns, căci răspunsul variază pentru fiecare jucător. O recomandare de bază: luați personajul cu care ați trecut cel mai ușor prin nivelele precedente. În definitiv, este o chestiune de handling. Cel care a avut cele mai multe probleme cu Doc n-ar fi bine să-l folosească tocmai acum.

Cum îi înving pe Zizzy?

Vă prezentăm o strategie folosindu-ne de Kurt. În ce privește lupta, Kurt este superior celorlalți doi. În încăperile închise are însă cele mai mari greutăți. Folosiți la început "super chaingun"-ul și rămâneți cât

mai departe de adversar, astfel încât să vă puteți feri de loviturile sale. Când "chaingun"-ul este gol, adunați goodle-urile dimprejur și atacați din nou. Lăsați packet-ul cu 50 puncte health pentru mai târziu și folosiți-le pe cele cu 25 puncte.

Cum să mă comport când sunt în interiorul adversarului?

Sunteți absorbit. Cu "super chaingun"-ul distrugeți-i inima din mijloc. Trebuie să distrugeți toate cele cinci părți ale inimii. Dacă aveți un camuflaj, folosiți-l acum. Mergeți spre plămâni din partea stângă și cea dreaptă a zidului. Aruncați câte o "bilă de mortar" în găuri. După ce ați distrus plămânii, mergeți sus spre globii oculari. Trageți mai întâi într-un ochi și treceți în modul sniper pentru a-l distruge complet. Procedați la fel cu cel de-al doilea ochi. Acum mergeți spre creier. Pentru a-l distruge, trebuie să dezactivați bliuțele dimprejur. Încercați să nimeriți bliile când se mișcă mai încet (de cele mai multe ori când se află în apropierea colțurilor cerebrale exterioare). După ce le-ați distrus pe toate, sunteți aruncat afară (atenție la numeroșii adversari care vor să vă țină în loc!).

Cum distrug organele cu Max și Doc?

Dacă l-ați ales pe Max, trageți constant în organele vitale, căci ele se regenerează. La ochi, fugiți cu un "jet

pack". Dacă luptați cu Max pentru interiorul lui Zizzy, trebuie să păstrați toate puștile automate. Dacă jucați cu Doc, trageți în găurile globilor oculari. Cel mai bun pentru aceasta este fie aspiratorul de frunze (îl găsiți în afara lui Zizzy), fie atomtoaster-ul. Pentru a sparge inima aveți nevoie de plutoniu.

Unde găsec încăperi secrete în MDK 2?

În MDK 2 există câteva secrete. Unele sunt folosite, altele nu. Astfel, în level 5 găsiți în camera telescopului un tablou de Russ Rice, art director-ul de la Bloware (trageți în telescop). Mai folosit este spațiul secret din level 7: după ce ați activat ventilatoarele, mergeți mai departe spre încăperea cu cele trei mingi. Stând la intrarea în camera de sus și uitându-vă spre dreapta, descoperiți un inel negru oval la perete. Aceasta este intrarea într-o încăpere secretă, în care găsiți câteva grenade sniper, rachete pentru "homing sniper" și un camuflaj.

Și în level 4 există câteva încăperi secrete: zburați prin țevile lungi și trageți o tură prin camerele secrete de deasupra arealului unde se află botrock-ii cei mulți. Folosiți parașuta. Puteți fura din zbor grenadele sniper și camuflajul.

Thorsten Seiffert
Cornellu Dan

Labirint in Level 9



SCHEMATIZAREA După apăsarea tuturor butoanelor din labirint (nivelul 9) se deschide o ușă secretă.



CÂTE VIEȚI ARE UN CÂINE? Max este un adevărat dur. Dacă jucați cu el, puteți trage cu maximum patru arme.

Vampire: The Masquerade

Un RPG mai neobișnuit: vă dezvăluim cum puteți intra cel mai bine în pielea personajului

FACTS

■ PRODUCĂTOR Nihilistic Software ■ DISTRIBUITOR Activision ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

Ascuțiți-vă caninii și scoateți-vă ariplile de lilac de la naftalină. Pentru ca introducerea în complexul joc cu vampiri să vă fie mai ușoară, vă dăm câteva sfaturi pentru acțiunea din lumea medievală.

Ce trebuie să știți despre valorile de caracter?

Atributele personajelor dvs. sunt în strânsă legătură cu disciplinele vampirice. Ele sunt descrise mai pe larg în capitolul "Învățăturile vampirilor". Personajul principal, Cristophe, poate fi controlat după dorință, căci la început are valorile egale. Dacă vreți să faceți din el un bun luptător, cele mai importante atribute sunt forța, îndemânarea și puterea de rezistență. Celelalte șase atribute sunt importante dacă vreți să stăpâniți diferitele discipline ale vampirilor. Celelalte personaje care se vor alătura trupei dvs. pe parcursul jocului au anumite atribute presetate din start. Erik este foarte puternic, însă destul de prost. Puteți să-l îmbunătățiți puțin capacitatea mentală, însă este indicat să-l perfecționați în continuare natura de luptător.

Are rost să-l învăț la început credința?

Nu aruncați degeaba punctele de experiență pe această capacitate omenească, dat fiind faptul că eroul dvs. Cristophe devine un vampir și nu mai are acest atribut, înlocuindu-l prin fugă.

Există indicații la comerț?

Alegeți din grupa dvs. personajul cu cea mai mare valoare la manipulare. Cu cât acest atribut devine mai mare, cu atât mai bine va ști să negocieze (cumpărarea va fi mai rentabilă, iar vânzarea mai eficientă). Executați toate tranzacțiile prin acest caracter. Și calcularea premiilor merită făcută câteodată. Cinci sticle de sânge sunt mai leftine cu câțiva galbeni decât plosca cea mare cu cinci încărcături în ea.

Cum e mai bine să deplasez trupa: în modul ofensiv sau în cel defensiv?

Obișnuiți-vă să nu deplasați trupa în modul ofensiv când vă aflați în zone civile, altfel, veți avea permanent proble-

me cu paznicii. Dacă vă despartți de grupă și nu doriți ca tovarășii dvs. să acționeze de capul lor, treceți-i în modul defensiv, pentru ca ei să rămână în acel loc. Este util mai ales dacă descoperiți niște adversari în apropiere și doriți să cercetați înainte situația fără a face prea mare scandal.

La ce-i bună setarea AI-ului?

Dacă personajele au constant rezerve prea mici de sânge, deoarece folosesc disciplinele scumpe, puteți să le dați o mână de ajutor setând AI-ul. Activați în caseta "Atac automat pe discipline" doar opțiunea "vindecarea automată" și atunci puteți hotărî întotdeauna ce disciplină să folosească în fiecare caz în parte.

Pot să păstrez această setare a AI-ului?

Mal târziu, pe parcursul jocului, nu veți putea lăsa la o parte aceste setări ale disciplinelor speciale. Alegeți în caseta disciplinelor rapide ale personajului respectiv și activați caseta "doar disciplinele rapide" din meniul de setare a AI-ului. Astfel puteți avea tot timpul o privire de ansamblu asupra

disciplinelor care trebuie folosite în fiecare situație.

Învățăturile vampirilor

Ce trebuie să știți despre aceste discipline?

Vampirii se pot folosi de numeroase discipline. Însă ei nu le pot stăpâni pe toate la fel de bine, iar din această cauză trebuie să se axeze doar pe unele. Pentru a nu vă încurca prea tare, citiți cu atenție indicațiile următoare.

Care este cea mai importantă disciplină?

Cea mai importantă disciplină pentru toți vampirii este regenerarea sângelui. Personajele dvs. trebuie să ajungă să stăpânească foarte repede această disciplină, deoarece punctele vitale regenerate cresc cu fiecare nivel. Setati-le măcar pe nivelul trei al acestei discipline.

La ce trebuie să fiu atent în timpul învățării?

Căutați neapărat în manual condițiile necesare pentru respectiva disciplină. De regulă, o disciplină este legată în mod direct de unul sau două atribute de caracter. Verificați în statistica personajului care atribute sunt cele mai bune și căutați apoi disciplinele care li se potrivesc. Aveți ocazia să pregătiți adevărați specialiști



PRIMI PAȘI După ce ați început cea de-a doua viață ca vampir, investiți cât mai repede în puncte de experiență (skill points), pentru a deveni un maestru la disciplinele de băut și de regenerare a sângelui.

Cum trec la noi discipline? În anumite grupe de discipline.

Luptele de mai târziu devin tot mai grele și trebuie să aveți repede acces la discipline. Disciplinele care sunt comune mai multor personaje trebuie trecute în același câmp. Astfel, aveți nevoie doar de o singură tastă pentru toți vampirii (de exemplu, regenerarea sângelui poate fi trecută prima în câmp). Dacă nu ați ocupat toate câmpurile și alegeți în setarea AI-ului "doar disciplinele rapide", unitățile dvs. vor folosi doar disciplinele presetate, economisind astfel prețioasele unități de sânge.

Trbuie să trec într-un câmp și disciplina "bea"? Nu, disciplina "drink" poate fi apelată cu tasta F. Nu trebuie să ocupați cu ea un câmp separat.

De ce câteodată lăzile sunt goale? Conținutul lăzilor și cutiilor este generat la întâmplare. La cutiile care se află în apropierea punctelor de auto save puteți să faceți cu ușurință o șmecherie. Dacă nu vă place conținutul, încărcați încă o dată stadiul și deschideți din nou cutia. Cu ceva noroc, găsiți acum în ea un obiect mai bun.

Cât de importantă este comunicarea? Există tot timpul situații în care puteți alege între mai multe răspunsuri. De regulă, toate răspunsurile duc la același rezultat, doar că obțineți mai multe informații

Care scroll-uri sunt mai importante pentru început? vorbind prietenos sau diplomatic.

Trebule să aveți întotdeauna la dvs. cel puțin un scroll cu "dispare în adâncuri". Cu el puteți să scurtați lungile drumuri din nivel înspre oraș și să ajungeți mai repede în magazine. În echipamentul standard ar trebui să aveți tot timpul și unul sau două scroll-uri "trezire". În cazul în care un caracter se află chiar în Torpor, nu mai este atât de tragic, căci aveți acces la inventarul său și puteți să-l plasați un scroll. Chiar dacă mai târziu vreun caracter dispune de disciplina "trezire" sau "dispare în adâncuri", este recomandabil să aveți măcar unul sau două scroll-uri de acest fel, căci vampirii care dorm nu pot folosi nici o disciplină în acest timp.

Ce trebuie să știu despre obiectele neidentificate? Valoarea obiectelor crește foarte mult când sunt identificate. La început, trebuie să vă mulțumiți cu un scroll de "spiritual touch", pe care îl puteți aplica asupra obiectului pe care doriți să-l cercetați. Mai târziu puteți să-l puneți pe unul din vampiri să învețe această disciplină.

Este neapărat necesar să los civili în viață? Nu neapărat; în timpul turelor de cumpărături prin fierării veți constata că unele dintre obiectele de inventar prescriu o limită atributului omenesc (de exemplu, lether armor of doom). Dacă perso-



FII PREGĂTIT Inelul poate fi recunoscut doar după o privire foarte atentă.

Ce este cu lumina alie? Prima confruntare cu lumina zilei o veți avea în Viena și veți observa că ea dăunează vampirilor. În timpul nivelelor fiți atenți la razele de lumină și stați la distanță de ele. Când vă aflați în astfel de locuri, controlați atent flecare vampir în parte până treceți, căci AI-ul colegilor nu ține seama de lumină. Dacă sunteți îndemnat, puteți să atrageți adversarii în lumină pentru a vă ușura lupta.

Nu găsesc nici un obiect! Întotdeauna durează ceva timp până când obiectele pe care adversarii le pierd în luptă ajung pe podea. Aveți puțină răbdare și plimbați camera prin încăperea cât mai încet și atent. La intervale regulate, obiectele greu de recunoscut clipească scurt, astfel încât le puteți observa. Căutați cu atenție și în dulapuri și pe rafturi, căci puteți trece ușor cu vederea un inel sau o punghă cu bani. La fel de ascunse sunt și manetele și butoanele. Lăsați-vă ceva timp pentru a cerceta cu atenție încăperile. Folosiți eventual o făclie.

E bun în ceva inelul de protecție pentru gât? Acest mic obiect pe care puteți să-l cumpărați de la fierării își merită toți banii. Echipați toți membrii grupului cu ele și vor fi "clupiți" mai rar de adversari.

Cum să rezolv cel mai bine problema cu salvatul? Tocmai acum se lucrează la un patch care să permită salvarea jocului în orice



UNDE ESTE PARASOLARUL? Chiar dacă efectele grafice arată frumos, protejaților dvs. nu le priește plimbarea prin lumina soarelui.

moment. Până când apare acesta, procedați în felul următor: după ce ați curățat un loc de adversari și nu știți ce vă așteaptă mai departe, mergeți spre ultimul punct de salvare. Acest lucru este recomandabil mai ales înaintea luptelor contra adversarului final. Cel mai ușor este să construiți un portal spre locul dvs. de odihnă, căci acolo puteți salva oricând.

Cu ce arme să lupt?

Când cumpărați o armă, fiți atent nu numai la valoarea de damage, ci și la viteza ei. De regulă, armele mai rapide sunt mai bune, deoarece loviți mai des cu ele. Armele de distanță sunt mai critice: au efect bun, însă li se termină muniția prea repede. Un personaj echipat cu asemenea arme trebuie să poarte întotdeauna la el și o armă alternativă.

Introducere în joc - Praga

Cum pot să-mi îmbunătățesc echipamentul de start?

Străbateți străzile Pragăi și căutați butoale pe care le puteți distruge. De multe ori, în spatele lor se află ascunse tot felul de obiecte pe care le puteți transforma în monezi sunătoare. După ce primiți o nouă mislune, căutați din nou butoalele, căci acestea sunt regenerate de joc. În bar primiți pe gratis, la începutul jocului, și o băutură vindecătoare.

Are rost să-l fac vrăjitoarei vizite regulate?

Desigur. Mai ales la începutul jocului, ea are tot timpul informații suplimentare și câteodată și câte un obiect pentru Cristophe (de exemplu, o scrisoare de la Anezka).

Trupul meu l se termină prea repede sângelui. Ce să fac?

Există o metodă bună de a reîncărca rezervele de sânge. La începutul fiecărei misiuni, căutați în nișele din jurul



RAT 'N' ROLL Nu vă rușinați să prindeți micuțele rozătoare.

The Jihad

Vampirii nu duc o viață prea liniștită. Vă arătăm cum să vă păstrați avantajele în luptă și să ajungeți la victorie.

Înainte de a o lua orbește prin încăperi, stați puțin în loc și folosiți camera video. Puteți astfel scăpa de surprize neplăcute.



TE-AM PRINS De data aceasta grupa a avut noroc și a observat la timp cel trel agent Tremere.

Când trupa dvs. este formată din minim două personaje, puteți trece la niște planuri strategice. Este mai bine să atacați adversarii din două sau mai multe părți deodată. Un adversar poate lupta doar într-o singură direcție și, de aceea, poate fi nimerit mai ușor din cealaltă parte.



INCONJURAT Agentul Tremere este "încălzit" din toate părțile și este învins foarte repede.

Mai greu este când aveți de-a face cu mai mulți adversari deodată. Nu fugiți frontal spre ei, ci postați-vă oamenii în semicerc. Cu câteva din personajele proprii puteți atrage adversarii unul câte unul în capcană.



HAI ODATA! După colț mișună patru adversari. Atrageți-i pe rând.



AȘA NU! Dacă năvăliți alurea într-o încăpere, aveți puține șanse, după cum se vede aici.

Pentru a nu pierde privirea de ansamblu în învălmășeala luptei, perspectiva "bird eye" este cea mai bună setare a camerei. Puteți astfel reacționa mai repede la mișcările adversarului.

În lupta contra mai multor adversari, disciplinele de stăpânire de sine se fac remarcate. Folosiți disciplina "comandă" pentru a controla fără primejdie corpul unui adversar și de a-l ataca cu el pe cellalți, înainte de a intra dvs. în luptă.

Învățați-o cât mai repede pe Serena taurmaturgia focului. Disciplina pe care o va obține vă va fi de folos în luptele viitoare.

Când un adversar este lovit, acesta încearcă să o ia la fugă. Nu-l urmăriți imediat, căci s-ar putea să vă atragă într-o capcană. Așteptați până se retrage într-un colț și atacați-l abia atunci.

Indicație: adversarii care o iau la fugă pot fi goiți de sânge fără probleme. Dacă își dau duhul în timpul "operației", ei nu-și pierd partea umană.



FĂRĂ IEȘIRE Ghinion pentru vampirul Tremere. Din acest colț nu mai poate scăpa.

fierăriei. Acolo, puneți mâna pe patru șobolani care vă asigură patruzeci de unități de sânge. Când începe o nouă secvență de joc, repetați vânătoarea de șobolani. O metodă mai bună este vizita la mănăstire. Aici, puteți suga sângele tuturor călugărilor, fără nici un fel de probleme. Păstrați această

Pot să beau sânge și de la paznici?

sursă de sânge. Rezervele de sânge ale călugărilor se refac cu timpul, astfel că puteți face din mănăstire un restaurant cu autoservire.

Cu paznicii este mult mai greu să ajungeți la mult râvnitul suc al vieții. Căutați un paznic care stă chiar lângă o poartă, astfel încât să

o puteți lua la fugă în cazul unei ratări. Când vă întoarceți la locul unde se află acesta, incidentul precedent a fost deja uitat.

Stefan Weiß
Cornellu Dan

Misiunile din Praga

Dacă aveți probleme cu unele misiuni din Praga, aici găsiți câteva indicații utile la cele mai complicate chestii din prima parte.

Mislune: recuperarea fragmentului Nod

La etajul trei al mănăstirii se află o figurină la scara cea mare, de la care trebuie să luați chela de pe osul de la mână.



BINE ASCUNS Trebuie să vă uitați cu atenție, pentru a recunoaște chela de pe deget.

Lupta cu călugărul Mercurio este primul obstacol adevărat peste care trebuie să treceți în joc. Cea mai periculoasă este respirația sa otrăvită. Trebuie să-l atacați din două părți diferite, pentru ca măcar un coechipier să rămână neatins.



CAPCANA Fugiți în jurul lui Mercurio pentru a-l ataca din spate.

Mislune: omorâți golemul.

Dacă aveți probleme cu golemul din cartierul de nord, încercați următorul truc: fugiți pe lângă monstru și intrați în cimitir. Căutați-l acolo pe Josef și conversați cu el. Când vă întoarceți apoi la golem, aveți nevoie doar de două-trei lovituri pentru a-l distruge.

Mislune: aduceți-i lui Josef sângele unui predecesor.

Soluția este destul de simplă: mergeți înapoi la universitate și vorbiți cu

Ecaterina. Ea se declară de acord să vă dea o cupă cu sângele ei pentru Nosferatu.



DISPARI! Atacați neapărat din două părți golemul din cartierul evreiesc.

Mislune: găsiți caseta cu relicve.

În tunelurile lui Nosferatu vă așteaptă cu puțin înainte de ieșire o mică ghicitoare. Dacă ați intrat în labirint (Tunelul Josef 3), fiți atenți la marcajele colorate de deasupra ușii și respectați următoarea ordine: Mergeți de la intrare (marcajul albastru) pe trepte în jos și apoi prin poarta marcată cu roșu. La următoarea cronică a lui Cain urcați treptele și treceți prin poarta galbenă. Treceți apoi prin coridorul marcat cu verde. Mai citiți încă o cronică - indicația cu inundația vă lasă deja să bănuți: luați-o prin coridorul marcat cu albastru. Luați și citiți și ultima cronică și părăsiți labirintul prin poarta cu marcajul portocaliu (scara din dreapta). Ați ajuns la țintă.



EXORCISMUL Încercuțiți-l pe Vaclav și nu va avea nici o șansă contra micuțel dvs. trupe.

Dark Reign 2

De multe ori, continuarea unui joc nu înseamnă decât o supă reîncălzită, dar cu Dark Reign 2 situația e alta. Vă ajutăm să vă faceți încălzirea.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Activision ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

O grafică încântătoare, un gameplay bun și misiuni captivante. Ce și-ar mai putea dori o inimă de strateg? Indicații! Nici o problemă. Vă vom transforma într-un comandant de succes.

Sfaturi pentru comandantul Sprawler

Asigurați-vă baza

Prioritatea numărul unu o constituie siguranța bazelor proprii. Folosiți pentru asta turnurile defensive și puneți în spatele lor droizii de reparații. N-are nici o importanță dacă uniți sau nu turnurile cu un gard laser. Oricum, un gard laser este distrus imediat, dacă nu este apărat. Împotriva atacurilor aeriene ajung pentru început câțiva goșo, pe care îi lăsați în bază. Din cauza costurilor ridicate, nu prea merită să construiți tunuri antiaeriene speciale.

Extrageți minereuri

Puneți câte trei colectori la o rafinărie. Dacă descoperă noi resurse de minereuri, ei construiesc la fața locului o nouă rafinărie. Nu uitați să le dotați cu turnuri de apărare. Colectorii pe pernă de aer merită construiți doar dacă minereurile trebuie transportate peste vreun curs de apă.

Formați o armată

Gogos sunt allrounder-ii autovehiculelor. Ei combină un grad ridicat de autonomie cu viteză mare, pot fi folosiți atât împotriva atacurilor aeriene, cât și a celor terestre și sunt capabili să tragă și din mers. Deoarece se pot deplasa și pe apă, ei sunt cel mai potriviți pentru descoperirea hărții. Unitățile Judas sunt replica lor printre unitățile de cazarmă, deoarece atacă atât țintele aeriene, cât și cele terestre. Infanteria trebuie transportată însă cu navele pe apă. Sunteți liber să formați grosul armatei din infanterie sau din vehicule. Veți mai avea însă nevoie de preoți și de scaveri.

Reparații și îngrijiri

Vehiculele sunt reparate de scaveri, fapt care funcționează foarte bine și în timpul luptelor. Țineți-l însă pe scaveri mai în spate, căci sunt o țintă preferată a adversarilor. Ei nu se pot repara unul pe altul, de aceea aveți nevoie - ca, de altfel, toate unitățile de cazarmă - de prester care să îl vindece. Prin reparații și îngrijiri puteți evita cu scaverii noi producții costisitoare.

Focul prieten

Folosiți doar cu mare grijă levlathan-ul și tunurile de tunet. Ele produc damage pe o rază extinsă, putând avaria și unitățile proprii. La fel, exploziile clădirilor pot afecta unitățile care se află în apropierea lor.

Folosiți-vă de aptitudinile speciale proprii

Construiți mai multe shreins și dați-i flecărele comenzi pentru mai multe vrăji. Folosiți Rage pentru a întări unitățile în timpul cercetării terenului. Cea mai puternică vrajă este Eyebiter, care poate paraliza până și cele mai puternice unități inamice.

Luptele navale

Utilizați-le mai ales împotriva turnurilor de apărare. Un upgrade la shrein nu prea merită efectuat în timpul campaniei, din cauza costurilor imense.

Navele posedă, în ciuda spațiului lor de manevră limitat, un foarte bun raport preț - performanțe. Câteodată pot distruge baza inamică de pe mare fără a suferi pierderi, încă înainte de a reuși să o ataceți cu trupele de uscat. Amintiți-vă că scaverii se pot deplasa și pe apă, putând fi folosiți și aici la reparații.

Sfaturi pentru comandantul JDA

Cercetați harta din aer

După ce ați început extragerea de minereuri și ați construit o bază bine apărată cu turnuri defensive, creați un escadron de avioane. În timp ce descoperiți harta, puteți ataca unitățile disperate de infanterie și turnurile de apărare ale inamicului care nu posedă apărare antiaeriană.



PROPRIETATE PRIVATĂ Intrarea interzisă! Construiți un inel defensiv în jurul bazelor. Puteți planui astfel un atac asupra bazelor JDA, fără a fi tuiburat de atacurile inamice.



LUPTE NAVALE Când se ajunge la luptele navale, puterea de foc a navelor Sprawler este enormă. Clădirea de pe mal o constată pe viu.



CONTACT INAMIC Avioanele JDA au descoperit un avanpost. Inamicul nu are nici o șansă împotriva superiorității lor, în ciuda tunurilor AA.



ALBASTRU DE FURIE Patru gogo au fost dopați cu Rage și se reped asupra terenului nedescoperit.

Controlați starea scutului

Scuturile trupelor dvs. se regenerează atât timp cât nu se află sub atac continuu. Prin grupări și regrupări îndemănatică, puteți ieși dintr-o luptă fără pierderi. Psi-tech-ii refac trupele doar atunci când scuturile au fost epuizate complet. Ei pot fi însă folosiți și pentru clădiri, vehicule și unități de pază.

Aviația

Unitățile aeriene ale JDA sunt ceva mai bune decât cele ale Sprawler. Ele sunt însă foarte scumpe comparativ cu unitățile de teren. Ar fi bine să distrugeți unitățile aeriene ale inamicului cu trupe de sol, înainte ca acestea să vă atace.

Paznici și vehicule

JDA nu posedă allrounder-ii ca Sprawler. Rover-ul echivalent gogo-ului nu poate ataca ținte aeriene și nici alte vehicule JDA. Pentru asta trebuie să vă bazați pe castigar-i sau pe paznici. Ultimii au

dezavantajul că nu pot ataca țintele la sol. Pentru luptele la sol, combinați marea putere distructivă a growlerelor cu flexibilitatea castigar-ilor.

Radem

Utilizați roboții de atac contra trupelor inamice. Foarte importante sunt minele vulcanice, care pot produce damage mare clădirilor dacă sunt plasate chiar lângă acestea. La explozia unei mine sunt afectate și unitățile din apropiere, deci atenției Pulsul electromagnetic paralyzează toate vehiculele

inamice, însă nu afectează infanteria, fiind astfel mai slab decât Eyebiter-ul sprawler-ilor.

Teleportorul

Utilizați în baza principală un teleportor, pentru a transfera rapid unitățile de pază spre avanposturi sau în baza inamicului. Teleportarea nu funcționează la vehicule sau la unitățile de construcție. În afară de asta, regiunea trebuie să fie deja descoperită de dvs.

Andreas Krumme
Cornellu Dan

Sfaturi de campanie

Pentru a vă ajuta și mai mult în luptă, am adunat pentru dvs. câteva sfaturi pentru unele misiuni.

Cum pot să evit distrugerea stației de releu în cea de-a treia misiune Sprawler?

Distrugeți ultima clădire a bazei JDA doar atunci când primiți întăririle. O altă idee bună este și aceea de a construi turnuri de apărare în jurul stației. Adversarul le va ataca mai întâi pe acestea și puteți câștiga astfel destul timp pentru îndeplinirea misiunii.

Nu pot să distrug ambele turnuri de vultur în cea de-a șaptea misiune Sprawler.

Atacați mai întâi baza JDA din nord, care apără intrarea în templu. Dacă strecurați un V-Man în centrala de comandă, vor fi descoperite porțiunile de hartă, astfel încât puteți identifica resursele. Pregătiți trei-patru Eyebiter, înainte de a trece la

atacul asupra turnurilor. Folosiți ca trupă de atac cel puțin douăzeci de unități de infanterie. Atacați turnurile în timpul luptei cu Eyebiter. Va fi totuși nevoie să executați mai multe atacuri pentru a distruge acest adversar extrem de puternic.

Unde este ieșirea în cea de-a treia misiune JDA?

Duceți artefactul la locul unde ați primit trupele chiar la începutul misiunii. Simbolul JDA vă va indica locul exact.

Artefactul din cea de-a patra misiune JDA este distrus de Sprawler.

Cercetați locul prăbușirii numai după ce ați construit complet baza și ați creat destule trupe.

Daikatana

O pregătire rapidă pentru călătoria în lumea fantastică din Daikatana

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ion Storm ■ DISTRIBUITOR Eldos ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

Mult așteptatul 3D-shooter al lui John Romero are multă acțiune.

În următoarele pagini găsiți cele mai importante indicații, împreună cu cheat-urile de rigoare.

Atribute

Căror atribute să le dau valori mai mari?

Caracteristicile alter-ego-ului dvs. nu au nici un efect asupra derulării jocului. Împărțiți punctele după dorință. Dacă faceți parte din categoria celor care stau pe loc în timp ce trag, măriți puterea și atacul. Dacă, dimpotrivă, sunteți un tip care mai degrabă sare ca nebunul prin nivel, atunci măriți acrobatică și viteza. Cea mai bună alternativă pentru jucătorul de mijloc este o împărțire egală a punctelor. Puneți un accent deosebit pe acrobatică. De multe ori ajungeți la secrete doar făcând sărituri uriașe.

Cât de importantă este Daikatana?

În episodul doi primiți, în sfârșit, Daikatana. Puneți acum accent pe formarea puterilor ei. La început, adversarii nu constituie o problemă, pentru că ei nu au decât săbil. Când Daikatana devine mai puternică, ea se

Am nevoie de Daikatana pentru mistere?

poate transforma într-un prieten de nădejde în timpul luptei. În afară de asta, economisiți munițiile.

Nu aveți nevoie de sable pentru nici un mister. Rămâne deci la latitudinea dvs. cât de mult îmbunătățiți capacitățile Daikatanei.

Reguli generale de luptă

Cum să mă comport într-o luptă?

Dacă aveți de-a face cu doi sau mai mulți adversari, fugiți întotdeauna spre un spațiu mare, deschis. Acolo puteți să vă feriți mai bine de atacurile inamice. În afară de asta, la distanță puteți să vă feriți de focurile adversarilor.

Nu există suprafețe deschise pe care să fug

În cazul în care nu aveți posibilitatea de a fugi pe o suprafață deschisă, rămâneți într-o deschizătură strâmtă. În această poziție puteți fi atacați doar din față. Pentru asta trebuie să-i acordați însă Daikatanei niște calități mai deosebite, căci ar dura prea mult să eliminați adversarii rând pe rând.

Principii

Rețineți următoarele șapte reguli, pentru ca jocul să devină mai ușor.

Dacă doriți să salvați într-un loc, însă nu mai aveți save-games la dispoziție, fugiți înapoi spre startul porțiunii de nivel.

Folosiți trusele de prim-ajutor doar atunci când este neapărat necesar. De multe ori este nevoie să fugiți înapoi pentru a aduna muniție, truse de prim-ajutor etc.

Dacă vă împotmoliți la un moment dat, atunci s-ar putea să fie de vină vreun buton pe care nu l-ați apăsă. Cercetați cu atenție împrejurimile, pentru a evita acest gen de probleme.

Mergeți în zig-zag continuu. În acest fel aveți șansa de a vă putea feri de focurile inamicilor. Puteți chiar sări peste unele dintre ele.

Încercați să determinați adversarii să tragă unul în celălalt. Plasați-vă între ei și așteptați să tragă. Dacă se nimeresc o dată, atunci trag mai departe unul în celălalt.

În unele lăzi se află explozibili. Întrucât aceștia sar în aer doar după câteva secunde de la deschiderea lăzii, dați-vă câțiva metri în spate și așteptați explozia.

Înainte de a prelua vreo relicvă pentru acrobatică, gândiți-vă la ce v-ar putea folosi. După cum ați ghicit deja, în apropiere se află un secret la care se poate ajunge doar printr-o săritură foarte înaltă.

Există vreun truc ca să întesc mai bine cu lansatorul de rachete?

Pentru a obține rezultate mai bune cu lansatorul de rachete, trageți la picioarele adversarului, în podea. Asigurați-vă însă că nu trageți pe lângă el. Folosiți însă lansatorul doar pentru grupuri mai mari de adversari.



HALL OF FAME O asemenea încăpere oferă multe posibilități de a vă feri de atacuri. Fântâna din mijloc ar putea fi un foarte bun adăpost.

Ce să fac
împotriva
focurilor de armă?

Puteți stopa focurile de armă trase de adversar împotriva dvs. trăgând în ele alte focuri de armă. Este nevoie însă de ceva exercițiu și de o mână sigură.

Unde mă pot
adăposti cel mai
bine?

Apa este locul ideal pentru adăpost, fiindcă majoritatea adversarilor nu intră în apă. Puteți să țineți de aici mai mulți adversari la distanță, trăgând în ei.



DUȘMANUL PĂIANJENILOR Câteva lovituri cu discul și păianjenul din imagine nu va mai constitui o problemă.

Coechipieri

Când aveți de înfruntat prea mulți adversari luați-l în ajutor pe Mikiko și pe Superfly.

Să-l lău pe
amândoi peste
tot?

Nu. Amândoi au nevoie de muniție, deci este totuna cine împușcă adversarii.

Dacă o luați însă pe cont propriu, aveți șanse mai mari de a aduna puncte de experiență. Acestea s-ar pierde dacă cel doi l-ar distruge ei pe adversari.

Mai sunt Mikiko și
Superfly buni și în
altceva?

Cea mai bună comandă este "wait". Astfel, puteți să-l folosiți pe unul dintre ei ca trambulină, sărind pe capul său pentru a ajunge în locuri situate la înălțime.

Cheat It, Baby

Aceste mici ajutoare sunt o invenție extraordinară. Că cineva dorește să joace cu un personaj nemuritor sau doar la un anumit nivel, nici o problemă. Cheat-urile noastre vă pot ușura jocul în fiecare caz.

Pentru a activa cheat-urile, trebuie să manipulați puțin fișierul de start. Faceți un clic drept pe link-ul de pe desktop al jocului și alegeți "properties". În câmpul "target" adăugați "+set console 1" și apăsați tasta ENTER. Porniți acum jocul, apăsați tasta "tildă" (sub tasta ESC) și introduceți "cheats 1". Începeți din nou un alt joc. Acum puteți tasta următoarele cheat-uri în consolă.
ATENȚIE! Aceste cheat-uri nu funcționează la un joc salvat anterior, în care nu a fost activat nici un cheat.

Cheat-uri generale

God mode	God mode
Noclip	treceți prin pereți
Notarget	inamicii vă ignoră
Massacre	toți inamicii din level-ul actual mor
Health #	de exemplu: Health 100. : health 100. Mărește energia cu 100 unități
Weapon_give_#	cheat de arme. Pentru # puteți introduce o cifră între 1-6. Repetați pentru a adăuga muniție.
Rampage	mărește damage-ul armelor de luptă corp la corp
Cam_toggle	trece protagonistul prin trei perspective
Boost speed	mărește viteza
Boost power	putere
Boost attack	atac
Boost acro	acrobatică
Boost vita	vitalitate
Boost all	mărește toate valorile cu o unitate
Breakme speed etc.	scade valorile

Alegerea nivelului

Map Intro	intro
-----------	-------

EPISODE 1

Map e1m1a	The Marsh (part 1)
Map e1m1b	The Marsh (part 2)
Map e1m1c	The Marsh (part 3)
Map e1m2a	Sewer System
Map e1m2b	Sewer System (part 2)
Map e1m3a	Solitary
Map e1m3b	Solitary (part 2)
Map e1m4a	Crematorium
Map e1m4b	Crematorium (part 2)
Map e1m4c	Crematorium (part 3)
Map e1m5a	Processing
Map e1m5b	Processing (part 2)
Map e1m6a	IceLab
Map e1m6b	IceLab (part 2)
Map e1m6c	IceLab (part 3)
Map e1m7a	The Vault
Map e1m7b	The Vault (part 2)

EPISODE 2

Map e2m1a	Lemnos Isle
Map e2m1b	Lemnos Isle (part 2)
Map e2m1c	Lemnos Isle (part 3)
Map e2m2a	Catacomb
Map e2m2b	Catacomb (part 2)
Map e2m2c	Catacomb (part 3)
Map e2m3a	Athens
Map e2m3b	Athens (part 2)
Map e2m3c	Athens (part 3)
Map e2m4a	Acropolis
Map e2m4b	Acropolis (part 2)
Map e2m4c	Acropolis (part 3)
Map e2m4d	Acropolis (part 4)
Map e2m4e	Acropolis (part 5)
Map e2m5a	Lair of Medusa
Map e2m5b	Lair of Medusa (part 2)
Map e2m5c	Lair of Medusa (part 3)

Map e2m5d	Lair of Medusa (part 4)
Map e2m5e	Lair of Medusa (part 5)

EPISODE 3

Map e3m1a	Plague Village
Map e3m1b	Plague Village (part 2)
Map e3m1c	Plague Village (part 3)
Map e3m2a	Passage
Map e3m3a	Dungeon
Map e3m3b	Dungeon (part 2)
Map e3m3c	Dungeon (part 3)
Map e3m4a	Wyndrax Tower
Map e3m4b	Wyndrax Tower (part 2)
Map e3m5a	Crypt of Nharre
Map e3m6a	Gharroth's Throne

EPISODE 4

Map e4m1a	Alcatraz
Map e4m1b	Alcatraz (part 2)
Map e4m1c	Alcatraz (part 3)
Map e4m2a	Beneath the Rock
Map e4m2b	Beneath the Rock (part 2)
Map e4m3a	Tower of Crime
Map e4m3b	Tower of Crime (part 2)
Map e4m3c	Tower of Crime (part 3)
Map e4m4a	Mishima Labs
Map e4m4b	Mishima Labs (part 2)
Map e4m4c	Mishima Labs (part 3)
Map e4m5a	Mishima's hideout
Map e4m6a	Seal Training Center
Map e4m6b	Seal Training Center (part 2)
Map e4m6c	Seal Training Center (part 3)
Map Credits	Eastereggs



SĂ NU CAZI ÎN CAP Superfly poate fi folosit foarte bine ca trambulină pentru a ajunge la un secret. Trebuie să săriți repede, căci altfel se dă la o parte.

Ce să fac cu coechiplerii răniți?

Dacă starea de sănătate a sidekick-ului este foarte slabă, lăsați-l undeva să aștepte în siguranță. Izvoarele de sănătate și mașinile pot fi folosite doar de dvs. Rezervați trusele de prim-ajutor pentru coechiplerii. Dacă lăsați un partener într-un loc, adversarii fug de cele mai multe ori spre el neglijându-vă. Este o bună posibilitate de a le cădea în spate. În plus, veți fi sigur că partenerul nu vă fură de sub nas power-up-urile.

Cum setez tastele pentru comenzi?

Dat fiind faptul că în unele lupte situația poate deveni cam incendiară, este necesar să aveți la îndemână tastele de comenzi. Este bine să setați butonul al doilea de la mouse pentru "atac". Dacă aveți și o a treia tastă, setați și comanda "retragere". O altă tastă importantă este cea pentru schimbarea partenerilor între ei.

Secrets

Nu găsesc nici un secret. Ce nu fac bine?

Multe secrete se află sub scări, în spatele unei bucăți de zid sau în colțuri. Altele se află în apă, respectiv în fântâni. Nu fugiți pur și simplu prin nivele fără a vă uita în stânga sau în dreapta, ci cercetați fiecare

cameră pentru a găsi obiecte ascunse. Cu cât găsiți mai multe, cu atât jocul devine mai ușor. De multe ori găsiți arme puternice sau muniție pentru ele. În primele episoade, o strălucire aparte indică locurile cu secrete. Pentru a le deschide, folosiți arme care nu

necesită muniție. Dacă auziți o pocnitură, puteți fi sigur că în apropiere se află un medipack. În episodul al doilea trebuie să distrugeți unele statui pentru a da de secrete.

Cum știu câte secrete mai sunt?

Apăsați periodic tasta TAB care afișează informațiile statistice (câți inamici sunt, secrete etc.).

Arme

Diskus of Daedalus

Cel mai mult veți folosi acest disc în episodul doi, deoarece el nu constituie o primejdie pentru dvs. (fără explozii etc.) și nu necesită muniție. Cele mai bune rezultate le obțineți aruncând discul pe lângă adversar. Deoarece arma se întoarce înapoi, adversarul va fi lovit în spate și eliminat astfel mai rapid.

Ballista

În afara faptului că se poate trage cu ea ballista mai are încă un rol interesant: dacă trageți cu ea direct în față în podea și săriți în același timp, puteți atinge înălțimi nebănuite. Nu uitați însă că sănătatea dvs. are de suferit.

Hammer

Hammer își dezvăluie puterea adevărată doar



APROAPE INVIZIBIL Acest întrerupător este amplasat foarte logic, însă aproape imposibil de recunoscut. De multe ori, întrerupătoarele aproape că nu se disting de fundal.

dacă țineți tasta stângă a mouse-ului apăsată mai mult timp. Dacă lăsați acum tasta, se va cutremura și pământul de lovitură. Dar și aici sănătatea dvs. are de suferit.

Ion-Biaster și Kineticore

Ambele arme au proprietatea că proiectilele lor deviază la atingerea cu pereții și zboară mai departe. Dacă știți că într-o încăpere se află mai mulți adversari, deschideți ușa și trageți în toate direcțiile. Cineva va fi nimerit oricum. Fiți atent doar să nu fiți dvs. acel cineva.

Posaidons Trident

După ce puneți mâna pe el, verificați distanța la care are cel mai mare efect (lovitura se aude cel mai tare). Trăgând într-un adversar care se află la această distanță, damage-ul pe care acesta îl suferă este cu mult mai mare decât de obicei.

Masacrul

Armele pe care le aveți setate pe tasta 6 sunt gândite a fi folosite contra mai multor adversari. Dar aveți și aici grijă, căci ceea ce li se întâmplă adversarilor poate să vi se întâmple și dvs., dacă nu stați la o distanță convenabilă. Nu economisiți muniția, acestor arme pentru adversarul final, căci este prea lentă și îl provoacă prea puțin damage.

Adversari

Cât de inteligenți sunt adversarii?

Programatorii din jurul lui John Romero au niște virtuți mai vechi: de ce să creeze adversari inteligenți? Hal mai bine să punem mai mulți adversari. În concluzie, nu vă faceți griji că vreun adversar va sări într-o parte când trageți în el. Nu! El fuge pur și simplu înspre gloanțe sau ce-or mai fi. Dar, deoarece numărul lor este imens, trebuie să vă mișcați destul de încet prin nivel. Dacă vă repeziți pur și simplu într-o încăpere, s-ar putea întâmpla să fiți imediat înconjurat și să nu mai aveți nici o cale de ieșire.

Cum prind monstrul zburător?

Pentru a scăpa de monstrul zburător,

postați-vă cu spatele la un perete, într-un colț. Astfel puteți fi atacat doar din față. Dacă nu este posibil, fugiți cu spatele, pentru a ține monstrul tot timpul în colimator și a putea trage în el.

Zombii mă enervează dejel

Un obicei prostesc al acestora este de a se teleporta întotdeauna în spatele protagonistului dvs. Mergeți încet mai departe și așteptați sunetul gălgâitor care le anunță prezența. Acum întoarceți-vă rapid și eliminați-l. După ce e întins

Există doi adversari pe care nu-i pot elimina deloc. De ce?

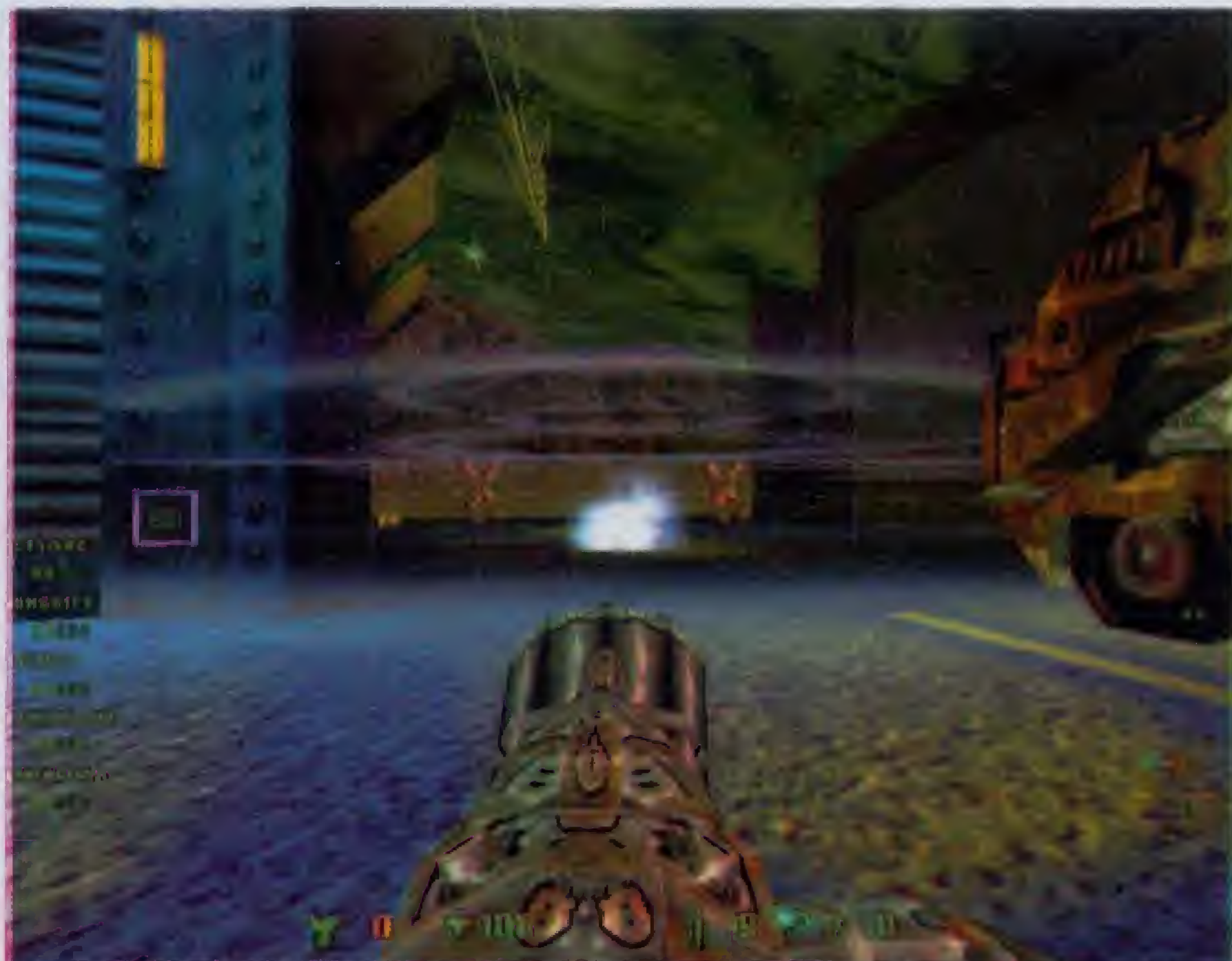
la podea, mai trageți-l o lovitură, căci s-ar putea să se ridice.

Există în joc doi adversari care pot fi anihilați doar cu arme speciale. Unul din ei este statuia cu sabia din episodul 2, care poate fi distrusă doar cu hammer-ul. În episodul 3 există un werewolf care-și dă duhul doar după ce faceți uz de mânușa de argint.

Lars Theune
Corneliu Dan



IMBRĂCAȚI-VĂ CĂLDUROS "Focurile" de gheață explodează în pereți. Astfel puteți curăța încăperi întregi când încă sunteți la distanță.



TREI DINTR-O LOVITURĂ După o asemenea explozie nu mai rămâne piatră pe piatră. Nu fiți prea economicos cu muniția.

Ground Control

La acest joc se cere îndemânare strategică. Vă arătăm cum să vă conduceți trupele spre victorie.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Massive Entertainment ■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE GARANȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

Înainte, spre luptă și victorie! Dar ce se întâmplă? Nu merge? Poate n-ar fi rău să vă faceți un plan de acțiune pentru a-l surprinde pe adversar. Vă dăm în continuare câteva indicații de joc.

Indicații generale de joc

Pot să folosesc terenul ca avantaj strategic?

Dacă vrei să aveți succes, atunci n-ar fi rău. Postați-vă trupele în ierburile înalte și în spatele copacilor. Folosiți-vă mai ales de umbrele copacilor și ale munților, pentru a rămâne nedescoperit de inamic. Căutați întotdeauna o posibilitate de a ocupa imediat munții. De pe munți puteți să observați și să trageți asupra inamicului cu mult înainte ca el să vă vadă. Cel mai eficient atac de pe munți este cel cu rachete.

Cum să-mi protejez oamenii de focurile deschise? Pot să-mi construiesc un loc de adunare secret?

Puteți folosi terenul pentru a vă feri trupele de atacurile directe. Aproape în fiecare regiune există câteva locuri de unde puteți trage fără a fi nimerit. Folosiți-le ca locuri de adunare. Aduceți acolo trupele și mașinile pentru refacere și reparații.

Cu toate că am transferat o mulțime de trupe în regiunea de criză, nu am succes în final. Unde greșesc?

Cu cât arunc mai mulți oameni în luptă, cu atât mai bine? Fals! Cel mai important lucru este amplasarea trupelor, nu numărul lor. Să aveți în calcul și faptul că trupele dvs. pot fi nimerite de focurile proprii. Când bătălia se întinde, fiți atent să nu nimeriți în "friendly fire". Șmecheria constă în amplasarea trupelor în așa fel încât să nu albe în față "decât" inamicul. Nu vă rușinați să vă retrageți puțin trupele în spate. Merită, dacă astfel obțineți un câmp liber de tragere.

Trupele au luat-o razna și se împrăștie în toate direcțiile. Ce să fac?

O regulă de bază în Ground Control este de a avea întotdeauna o privire asupra trupelor proprii. Ele pot să o ia razna și să se împrăștie atunci când atacă inamicul, dacă nu le-ați dat

alte ordine înainte. Cea mai simplă cale de a avea toate trupele sub control este de a forma grupe din două sau mai multe tipuri de trupe și de a le prevedea cu un shortcut la tastatură.

Când se folosesc health-pack-urile și unitățile de reparații?

Trebule să planuți bine intervențiile health-pack-urilor (câte trei pe unitate). În timpul luptei trebuie să decideți singur dacă este într-adevăr nevoie de aceste health-pack-uri sau nu. Păstrați întotdeauna unul deoparte, pentru a putea interveni în caz de nevoie cu puțin timp înainte de terminarea luptei. Procedați la fel cu unitățile de reparații pentru vehicule. Intervenți cu ele în caz de nevoie, căci, în definitiv, doar în timpul luptei vă puteți da seama cum decurg ostilitățile.

Are rost să configurez manual trupele înainte unui atac?

Neapărat. Configurați manual trupele înainte unei lupte. Mare atenție mai ales la armamentul special, căci PC-ul nu îl setează întotdeauna pe cel optim. De exemplu, arma specială aleasă de calculator pentru

Reguli de bază

Atenție, strategii: mai jos sunt concentrate cele mai importante indicații de joc

Nu atacați niciodată în același loc cu toate trupele deodată.

Folosiți-vă de proprietățile terenului pentru a vă furișa neobservat spre inamic.

Cercetați împrejurimile pentru a afla locul de bază al inamicului.

APC-ul poate regenera trupele. Dar atenție: dacă este distrus, misiunea se termină prematur.

Obișnuți-vă cu armele speciale și folosiți-le.

Când sunteți atacat, fiți întotdeauna atenți la direcția în care se mișcă trupele proprii.

Cum să configurez cel mai bine "dropship"-urile?

o luptă de teren accidentat este o rachetă aer-aer, care este aproape ineficientă contra țintelor de la sol.

Acest lucru depinde bineînțeles de misiunea în curs. O configurație tipică ar



TOT CE-I BUN VINE DE SUS Atacurile aeriene sunt cele mai periculoase scene de luptă. Pentru a doborî avioanele, folosiți "AA Guns".

putea arăta însă în felul următor: Infanteria "special ops" sau "scout terradynes", combinată cu o trupă de "heavy terradynes". Cu ele puteți apăra artileria atunci când trebuie să vă retrageți.

A doua echipă este prezentă în special pentru a proteja artileria. Ea poate fi însă folosită și pentru atacurile convenționale. Pentru aceasta, configurați acest squad cu cele mai grele unități (heavy terrady-

nes, rocket terradynes, infanterie standard).

Cum să aflu unde se află baza inamică, fără a trebuie să mă angajez în luptă imediat?

Folosiți câțiva scout pentru a-l spiona pe inamic. Așa măriți și raza vizuală. După ce ați depistat locul unde se află inamicul, deplasați-l pe scout repede înapoi, pentru a-l feri de atacuri. Acum trimiteți artileria să bombardeze terenul.

Cum aduc oamenii la locul de bătălie?

Încărcați oamenii în vehiculul de comandă APC pentru a-l transporta rapid și sigur. Nu uitați însă că dacă APC-ul este distrus, pierdeți și oamenii.

Pot să bombardez o regiune, fără a avea contact vizual cu clădirile inamice sau cu trupele acestora?

Puteți bombarda regiunile care se află în afara razei vizuale. Dacă știți cu aproximație unde se află inamicul, apăsați tasta CTRL, pentru a trage forțat.

Are rost să atac cu infanteria?

Chiar dacă situația pare diferită, infanteria este un mijloc verificat de obținere a victoriei într-o bătălie. Combinați infanteria cu artileria și aveți în mână o unealtă de război puternică. În plus, infanteriștii pot fi folosiți ca "scouts". Se pot ascunde foarte bine în larba înaltă, putând fi utilizați ca tampon pentru unitățile care nu pot trage la distanțe mici. Atenție: înainte de a începe lupta, trebuie să aflați dacă inamicul dispune de scouts, respectiv aparatură radar și rachete cu rază lungă de acțiune.

Cât de importante pentru rezultatul luptei sunt atacurile cu armele speciale?

Dacă are așa ceva, uitați repede de trupele de infanterie în caz că nu pot fi camuflate.

Folosiți infanteria de vânători sau măsurile de vedere la distanță, pentru a vă informa despre pozițiile inamicului. "Rocket terradyne"-ii au o distanță de tragere mai mică și un efect distrugător mai redus decât alte arme. Comparativ cu ele, ei au un alt avantaj: ei "caută" adversarul și îl atacă atât pe apă, cât și pe uscat. Mai mult, se mișcă mai repede decât artileria.

Care arme speciale sunt cele mai eficiente?

"Rocket sentry gun" are un bug care face ca jocul să crape des. Păcat! Nici cealaltă "sentry gun" nu prea are vreun sens. Ea poate fi pusă înaintea tancurilor ca momeală. Foarte de efect este "deployable radar", care poate extinde raza vizuală pe hartă.

Cum dobor avioanele?

Pentru a le doborî este nevoie de mult exercițiu. În afară de asta, este nevoie și de "unealta potrivită". Introduceți în scenariu multe "AA guns" (arme speciale pentru "light hoverdyne"). Mai este nevoie de un cercetaș care să spioneze mișcările aeriene.

Postați "AA-gun"-urile în crăterele de bombe sau într-o poziție relativ sigură. Așezați-vă toate trupele în



CINE CAUTĂ... În primul nivel din "Order of the new dawn", baza camioanelor se schimbă tot timpul.



HELLO, UNCLE DOC Și în lupte ar fi bine să supravegheați trupele terestre.



FIECARE PENTRU SINE Configurați singuri escadroanele. Căci propunerile computerului nu sunt întotdeauna cele mai bune...



HARD ROCK În misiunea a șasea, victoria este condiționată de distrugerea clădirii încercute. Atacați-o din mai multe părți deodată.



AICI MĂ DESCURC SINGUR Cea mai importantă regulă este cercetarea împrejurimilor. Inamicul lansează deja rachete asupra infanteriei, fără a fi în raza vizuală.



TOATE DRUMURILE DUC LA ȚINTĂ Împărțiți trupele pentru a ataca inamicul din mai multe părți. Protejați APC-ul cu trupele de infanterie.

Jurul artileriei antiaeriene. Puneți artileria pe "hold" și spionați împrejurimile cu "air-scout"-urile, pentru a descoperi cât mai multe vehicule aeriene.

În ce formație să mărgălitesc cu trupele?

Depinde de situație. Dacă trupele trebuie să acopere alte grupuri, deci să albe rolul unui scut uman, formația "line" este cea mai potrivită. Dacă le folosiți pentru a ataca inamicul sau baza acestuia, formația "box" este cea ideală. Indicație: nu lăsați niciodată ca două formații de infanterie să atace același obiectiv, ci împărțiți-le țintele.

Indicații pentru misiuni

Începutul: cum rezolv prima misiune?

Prima misiune este ideală pentru începători, fiind un bun exemplu de acțiune din următoarele misiuni. Încărcați trupele în APC și mergeți înspre "communication relay". Pe drum veți fi atacat de "scout hoverdynes". Descărcați trupele și grupați-le în fața APC-ului. Dați comanda pentru formația "line". Deplasați APC-ul imediat în spatele trupelor. Astfel, dacă vor exista răniți, ei vor fi rapid reuși în picloare. Continuați-vă drumul spre bază. "Communication

Unde se află centrala în misiunea 3 și cum trec de acest nivel?

relay"-ul este una din clădirile de pe partea dreaptă. Concentrați focul APC-ului asupra clădirilor, în timp ce cu trupele îi apărați de atacanți. După ce distrugeți clădirea, încărcați iarăși trupele în APC și mergeți înapoi la punctul de extragere. Asta e tot!

Centrala este ascunsă în spatele bazel, în afara zidurilor. O cale sigură de obținere a victoriei în nivelul 3 este de a fugi în jurul muntelui de parcă ați vrea să atacați prin spate. Asigurați-vă că vehiculele dvs. se pot deplasa în vole pe un teren mai înalt. Din acest loc puteți finaliza misiunea cu succes.

În misiunea "Jungle Purification", echipa mea este întotdeauna distrusă când inamicul atacă din aer

Un truc simplu vă ajută să treceți mai departe: trebuie să terminați întotdeauna misiunile la timp (uitați-vă la ceas!), căci atunci nu mai ajungeți în situația de a trebui să vă apărați de atacurile aeriene. Utilizați "scout terradynes" sau "aerodynes" pentru a vă face o privire de ansamblu în acest nivel. Plasați tancurile în fața artileriei pentru a o proteja. Trebuie să distrugeți în total șase baze. Artileria va reuși să distrugă toți adversarii până la ultimul. Puneți trupa de vânători să spioneze și să dezafecteze turnurile defensive ale ultimului camp. În final, deplasați tancurile spre bază pentru a îndeplini misiunea. Puteți face acest lucru și cu artileria, însă nu prea aveți



DE-A V-AȚI ASCUNSELEA În junglă și în munți, trupele pot fi ascunse excelent din fața inamicului. Există, de asemenea, posibilitatea de a pregeți și o cale de retragere.

destul timp la dispoziție. Pentru a termina misiunea, trebuie să aduceți APC-ul la punctul de extragere. Restul trece pe planul doi. Fiți atenți și la infanteria "torpedo" a inamicului. Ea apare în două grupe.

Cum rezolv misiunea 8, "Crayven"?

Această misiune este într-adevăr o misiune "hard". Este nevoie de două detașamente de tancuri mijlocii cu arme antiaeriene și antitanc, de două squad-uri de tancuri grele cu infanterie "antiaeriană" și stații de reparații. Puneți infanteria grea și APC-ul pe flancul stâng, în timp ce restul flancurilor sunt ocupate de câte o grupă de tancuri grele și mijlocii. În spatele lor plasați o stație de reparații. Poziționați un radar între ambele grupe de tancuri. Timpul este scurt, deci acționați rapid. Folosiți jumătate din armele speciale pentru contracararea primului val de atacatori.

Nivelul "Order of the new dawn". Unde sunt camioanele?

La camioane există patru posibilități, deoarece vă puteți afla în oricare dintre camioane. În concluzie, trebuie să cercetați toate camioanele. Poziția se schimbă la fiecare nou start al misiunii, astfel că trebuie să căutați de fiecare dată de la început.

Who cheats wins

Și în Ground Control se poate trișa. Apăsăți în meniul principal în același timp tastele M, S și V. Puteți acum introduce în caseta de dialog următoarele cheat-uri.

Console	apelează consola apăsând tasta ~
God	god mode pentru toate unitățile
Notgod	god mode off
Give me maps	god mode off
Flashlight	Jucați toate misiunile din campanii în meniul "custom game"
From massive with love	flashlight GUI mode
The new generation of rts-games	În meniul "custom game" apare o misiune secretă

La nivelul 8, ce fac după ce am respins primul val de atacatori?

De îndată ce ați respins primul val (cu puțin timp înainte de a fi atacat din spate), retrageți-vă spre stânga. Astfel, în partea stângă aveți acum o clădire, iar în dreapta o stâncă. Infanteria are vizibilitate pe toată câmpia din față. Această nouă linie trebuie prevăzută acum cu o stație de reparații și un APC ca acoperire din spate. Asigurați-vă că aveți la îndemână și armele antiaeriene. Tancurile mijlocii pot să se ocupe de țintele aeriene, iar restul să tragă în față, căci inamicul poate veni acum doar pe acolo. Când situația s-a mai liniștit, trimiteți un tank-squad greu și sănătos înainte pentru a atrage alți inamici în "zona mortală" în care v-ați culbărit. După ce

La nivelul 8, cum protejez trupele lente pe drumul în spre casă?

toți inamicii sunt eliminați, mergeți cu trupele mai departe spre intrarea în bază. Curățați înainte terenul.

Rolul important va fi jucat acum de infanterie. Ruta de retragere se desfășoară spre nord-est, apoi spre est, iar în final spre sud și este flancată de coame muntoase. Trimiteți câte o trupă de infanteriști pe vârful flecărui munte, pentru a proteja trupele lente. Trebuie să eliminați repede trupele torpedo, ceea ce nu va fi o problemă, dacă le atacați cu infanteria grea. Asigurați-vă doar că acestea se deplasează tot timpul pe coama muntelui și protejează terenul de jos. Restul trupelor pot veni când drumul este liber. Când ajungeți la ultimul vârf de munte, dați peste alți inamici. Îi veți descoperi din timp dacă folosiți radarul. "Dropzone" și misiune reușită!

Thorsten Seiffert
Corneliu Dan



FRONTAL SPRE DISTRUGERE Dacă vreți să ocupați baza inamică, nu atacați niciodată prin poarta principală. Atrageți adversarul afară din bază și atacați-l din mai multe părți.



JOCUL TRECĂTORILOR Asigurați trecătorile din nivelul 8 în așa fel încât inamicul să vă poată ataca doar din față.

Cheats & Easter eggs Shorttips & Codes

Euro 2000

Cu ajutorul următoarelor două tips, puteți câștiga jucând chiar cu o echipă precum San Marino în modul "worldclass":

Fugiți cu un jucător pe linia exterioară spre poarta adversă. Pasați mingea până când ajunge la ultimul jucător pe linie. Sprintați acum în direcția liniei de lângă poartă. Cu puțin timp înainte, treceți brusc în careu și prelungiți mingea cu capul. Dacă vârful de atac este destul de aproape de poartă și are posibilitatea să lovească mingea cu capul, ea ajunge 99% în poartă.

Dacă sunteți deranjat în timpul sprintului, mingea ajunge aproape sigur în afara terenului. Aruncați mingea la picioarele unui coechipier liber și pasați-o imediat înapoi. Acum puteți să vă continuați sprintul.

Dacă primiți o minge din corner, nu schimbați săgeata de traiectorie și trageți cât de tare puteți spre poartă (tasta pasă). În 90% din cazuri, un atacant este liber și poate marca.

Patrick Heilemann
Corneliu Dan



PĂCĂLIT Pasați mingea pe lângă linia de la margine spre poarta adversă.

Vampire: The Masquerade

Viața de vampir poate deveni foarte grea în actualul hit RPG de la Nihilistic. Cheat-urile noastre vă dau o mână de ajutor.

Porniți jocul cu parametru "console". Astfel puteți apela consola în modul single player apăsând tasta ~. Atenție: semnul ~ trebuie șters neapărat înainte de introducerea cheat-ului.

god #	în loc de # tastați 2 pentru god mode și 3 pentru dezactivare
cash #	modifică statutul contului în valoarea #
dropcash #	lasă să cadă valoarea # introdusă înainte
xp #	completează valoarea experienței cu # puncte
freecasting	puteți face vrăji fără a fi nevoie de sânge
ai	dezactivarea AI-ului la toate NPC-urile
addalldisciplines #	toate disciplinele primesc valoarea #
revive	sunteți înviați după moarte; poate fi folosit și pentru a maximaliza valoarea sănătății
Vault	deschide depozitul dvs. în orice parte a jocului
freeammo	nu este nevoie de muniție
stakeme	sinucidere
killme	sinucidere, revive imposibil
totals	afișează o statistică cu diferite informații
addthing #	crează obiectul #
advancement	deschide fereastra de experiență
framerate #	cu #=1 afișează fps-ul. #=0 dezactivează fps-ul
poisonme	sunteți otrăvit
disease	sunteți infectat
damageme	sunteți rănit
whereis	afișează informații despre locul actual
frenzyme	Cristophe o ia la fugă ca nebunul
maxfps #	setează numărul maxim de fps la valoarea #
shapeshift #	personajul se transformă în # (de exemplu, bat)
shapeshift	personajul revine la forma inițială
freeze	îngheață corpul, dar totuși puteți să vă mișcați
pause	pauză
resume	reia jocul
jump #	sare în locul # din joc

următoarele coduri reprezintă punctele țintă pentru comanda "jump"

Convent	OldTown	GoldenLane	ArdanChantry2
ConventDay	Smilthy	DummyNorthQuarter	ArdanChantry3
OldTownDay	Inn4Stags	DummyNorthGate	ArdanChantry4
SmilthyDay	JudithBridge	DummyNorthQuarterGate	JosefTunnels
Inn4StagsDay	Unorna	SilverMines	JosefTunnels2
JudithBridgeDay	Haven	SilverMines2	JosefTunnels3
University	PetrinHill	SilverMines3	VysMountain
STThomas	PetrinHillDay	SilverMinesNight	
GoldenLaneDay	AnezkaRoom	Monastery	Roland Amon
UnornaDay	NQuarter	Monastery2	
EastGate	PragueCastle	Monastery3	
EastGateNight	PrinceBrandt	ArdanChantry	

Army Men: World War

Pentru activarea modului cheat, tastați în timpul jocului "Ithrow me a frickin bone here". Acum puteți introduce următoarele cheat-uri:

!whistle and flute	unitatea aleasă primește un Flack Jacket
!i woke up this morning	unitatea aleasă primește nouă seturi de camuflaj albastre
!incognito	unitatea aleasă primește nouă seturi de camuflaj gri
!this one goes to eleven	unitatea aleasă primește trei atacuri aeriene cu napalm
!pump me up	soldatul marcat devine mai rapid
!mojo	toți soldații înghețați sunt dezghețați
!oh behave	toți adversarii sunt înghețați
!rate me	activează modul debug
!roody-poo	unitatea aleasă primește atacuri aeriene nelimitate
!the meek	misiunea actuală eșuează
!cut to the chase	misiunea actuală este câștigată
!time for bed	unitățile marcate sunt omorâte
!mona lisa	generează un obiect sau un efect aleator
!florence	aveți la dispoziție kit-uri de dinamită nelimitate
!peep show	unitatea marcată primește trei zboruri de recunoaștere
!heavenly glory	unitatea aleasă primește trei atacuri aeriene
!yippee!!!	unitatea aleasă primește pușca cu lunetă cu muniție nelimitată
!captain scarlet	god mode on
!only human	god mode off
!let me down	unitatea marcată este teleportată spre cursor
!door	unitatea marcată este repusă pe picioare
!know your role...	explozie în jurul cursorului
!italian job	dă foc unității marcate
!disco inferno	sunt stinse toate unitățile care ard
!disco is dead	unitatea marcată primește grenade în număr nelimitat
!you want some	unitatea aleasă primește muniție nelimitată pentru aruncătorul de flăcări
!patty melt	unitatea aleasă primește rachete în număr nelimitat
!i like to keep this handy	upgrade la arme
!hello neo	unitatea aleasă primește 30 mine
!sprinkles	unitatea aleasă primește zece bombe cu TNT
!haunt haunt haunt!	unitatea aleasă primește zece explozibili C4
!i got two words for ya...	toate minele dispar de pe hartă

Kai Lenfert

Următoarele cheat-uri funcționează și fără introducerea celui alt cod:

makethemstopmommie
inamicii nu atacă

hidetext
edițiile multilingve nu mai afișează textul dialogurilor

fps
afișează fps

mapmaker
Creează un BMP al hărții. Fișierul poate deveni foarte mare!

Eliminarea tuturor adversarilor:

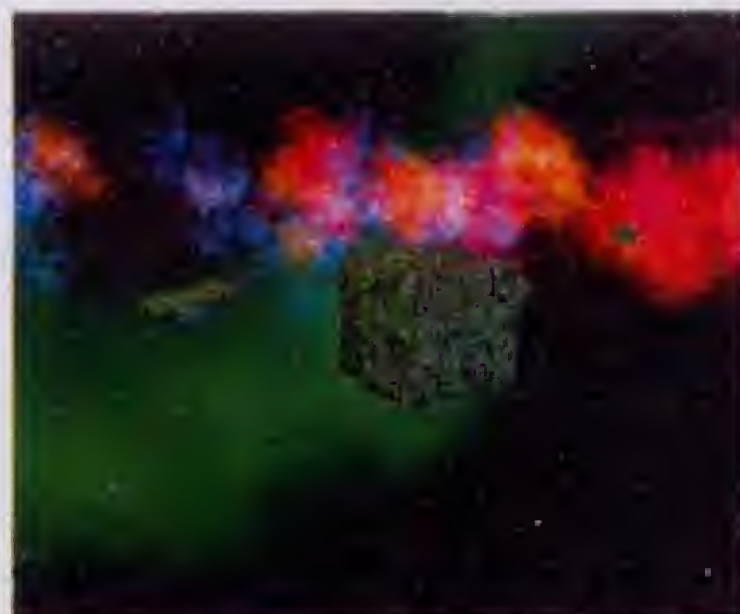
Apăsați tasta F12 și tastați "wtswwt-bgiob" și apăsați ENTER. Apăsați încă o dată F12 și introduceți acum "imarealweenie". Acum puteți folosi în timpul jocului combinația CTRL+F3 pentru a distruge toți adversarii.

Martin Bartos

Star Trek: Armada

Dacă jucați cu borgii, puteți construi cu ajutorul unui truc unități ale tuturor raselor. Luați cubul și încercați să asimilați navele de construcție ale celorlalte rase. Cu navele de construcție puteți construi acum normal unitățile acestora. În plus, aveți la dispoziție navele grele ale borgilor. Trucul funcționează atât în single player, cât și în multiplayer.

Dacă jucați cu federația, pentru efectuarea unui atac asupra bazei



CUBUL Navele borgilor se deosebesc puternic de cele ale celorlalte rase.

inamice, cel mai bine este să vă folosiți de distorsia temporală. Utilizați-o chiar înainte de începerea atacului și trageți asupra flotei adverse. Acum, flota proprie nu va întâmpina nici un fel de greutate în eliminarea adversarului.

Marco Paradiso

Septerra Core

Apăsați în timpul jocului tasta F12 pentru a deschide fereastra de dialog.

Următoarele cheat-uri funcționează doar după ce ați introdus codul "imarealweenie":

enemies
arată hitpoint-urile adversarului

sight
arată line of sight

spy
afișează diferite informații de debug

Daikatana

Pentru a activa cheat-urile, trebuie să manipulați puțin fișierul de start. Faceți un clic drept pe link-ul de pe desktop al jocului și alegeți "properties". În câmpul "target" adăugați "+set console 1" și apăsați tasta ENTER. Porniți acum jocul, apăsați tasta "tildă" (sub tasta ESC) și introduceți "cheats 1". Începeți din nou un alt joc. Acum puteți tasta următoarele cheat-uri în consolă.

Atenție, aceste cheat-uri nu funcționează la un joc salvat anterior, în care nu a fost activat nici un cheat.

god
god mode on



GOD-MODE Cu acest cheat nu mai trebuie să vă fie frică de nimeni.

health #

mărește hit-point-urile cu valoarea #

weapon give #

arma # (valorile între 1-6)

massacre

omoară toți oponentii din nivel

notarget

personajul devine invizibil

noclip

personajul principal poate trece prin pereți

cheats O

dezactivează modul cheat

cam_toggle

schimbă între trei perspective ale camerei

cam_nextmon

focus al camerei video pe următoarea țintă

screenshot

screenshot al actualei situații a jocului

g_unlimited_ammo 1

muniție nelimitată pentru toate armele

rampage

activează modul rampage

Pentru a ridica diferitele valori de experiență, tastați în consolă "boost #", la care # poate fi: power, attack, speed, acro, vitality. Pentru a ridica toate valorile tastați în loc de # "all".

Alex Meindl

Actua Soccer 3

Deschideți fereastra de chat cu tasta ENTER în meniul principal. Cheat-urile următoare sunt pentru echipe.

spit n spin	Actua Soccer Web
tff hobby	Boat Racers
bin man	Food Group
longdon girls	Arsenal Ladies
shame	Doncaster Rovers
no thanks	Top 50 Babes 2
yes please	Top 50 Babes 1
chip butty	Virtual Blades
cpu spud	Pattis Shandi Men
double trouble	Gremlin Staff 2
wide boys	Gremlin Staff 1
candy man	Dicks Pick N Mix
shadwell town	The Hardmen
miss wilko	Dud's Spuds
flagstoning	Fighting Forth
lee the pig	Heavenly HTFC

Thorsten Pohl

Flying Heroes

Următoarele coduri cheat trebuie introduse în timpul jocului.

OMMALLUF	muniție pentru toate armele
HTLAHELLUF	crește la maxim nivelul de energie
ANAMLLUF	crește la maxim energia magică
TSOBERIF	primiți "fire boost"
RATSLATEM	primiți "metal star"
RETROPELET	primiți teleportorul
KAOLC	primiți "cloak"
LERRABSAG	primiți "gas barrel"
SENIMEX	primiți "xemines"
SENINGA	primiți "agmines"
ELBISIVNI	deveniți invizibil
TSOBERIF	deveniți dezorientat
NIARDICA	plouă de acid
NODDEGAMRA	primiți "armageddon"
DUOLCHTAED	primiți "death cloud"
ERIFLLAF	primiți "fallfire"
LLABERIF	primiți "fireball"
LLABECI	primiți "iceball"
HSALF	primiți fulgerul

Karsten Schneider

Army Men: Air Tactics

Apăsați în timpul jocului tasta BACKSPACE și introduceți în fereastra care se deschide următoarele coduri:

!ripoff blue

vindecă unitatea marcată

!ripoff red

unitatea marcată are energie nelimitată

!ripoff white

pierdeți misiunea actuală

!plastic surgery

toate valorile soldaților marcați scad la roșu

Kai Lenfert

MDK 2

Activare god mode:

Apăsați în timpul jocului tasta ~ și introduceți în câmpul care apare următorul text:

```
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
```

Acesta nu este un adevărat cod cheat, ci o comandă pentru limbajul script intern de la MDK 2. De fiecare dată când jocul încarcă noi date, "comanda cheat" este suprascrisă și trebuie introdusă din nou. Noroc că ajunge să apeleți din nou consola și să apăsați tasta săgeată sus, pentru a afișa ultima comandă.

Frederick Hoffmann

The Last Eichof

Porniți jocul cu următorul parametru de start: BEE /007. #. Valorile lui # pot fi:

- 1 Personajul are vieți nelimitate. Poate muri, însă puteți juca mai departe.
- 2 Aveți timp nelimitat la dispoziție
- 3 God mode

Steffen Elbers

Sudden Strike

Puteți da bombardierelor comanda de a ataca de mai multe ori. Alegeți cu tasta dreaptă de mouse cât mai multe ținte și veți rămâne mirat câte bombe poate să care cu el un bombardier. Din păcate, aceste avioane sunt o pradă ușoară pentru apărarea aeriană a inamicului, așa că fiți atent să marcați doar țintele din afara razei de acțiune ale flack-urilor.

Kristian Götze

C&C 3: Firestorm

În prima misiune a NOD puteți să scăpați de primejdiosul drum prin tabăra GDI.

Pentru aceasta, lăsați cercetașii în colțul stâng de jos al hărții. După ce găsiți cele trei obiecte, puteți să-i urcați pe cercetași în BMT și să dispăreți.

Steffen Bayer

Microsoft Baseball 2001

Executarea unei aruncări ascunse:

Alegeți "Ramon Martinez" de la "Boston Red Sox" și apăsați tasta pentru modul patru de aruncare a pitcher-ului (S). Nu vă speriați că are doar trei încercări. Lovitura a patra este incredibil de rapidă. Trucul funcționează însă doar în "League Play".

Biletele de baseball ale programatorului:

Programatorii jocului și-au asigurat posteritatea pe câteva bilete la baseball. Acestea pot fi afișate când conțolați un batter și apăsați tasta S. Batter-ul începe să tragă. Repetați operațiunea până apar biletele.

Felix Müller

Tachyon: The Fringe

Deschideți fereastra de comandă apăsând tasta 7 și introduceți următoarele coduri:

IM A CHEATER
activarea modului cheat

ONE MILLION DOLLARS
5.000 credite

QUICKENING
god mode

COME GET SOME
muniție maximă pentru toate unitățile

DILITHIUM
energie maximă

THERE IS NO SPOON
câștigați misiunea când vă întoarceți la baza stelară

BOOM STICK
sunt disponibile toate obiectele

RAGTAG
sunt disponibile toate navele

KESSEL RUN
nava aleasă este demontată

Karsten Waas



ACTIVITĂȚI CASNICE Baschetul poate fi jucat și în casă.

The Sims

În mod normal, nu este posibil să puneți în casă obiecte din grădină, precum coșul de baschet sau plantele. Dacă, înainte de punerea obiectului respectiv, scoateți un perete al camerei, toată camera devine "outdoor" și puteți pune acum toate obiectele dorite. După ce le-ați montat, puneți peretele la loc. Obiectele pot fi acum folosite ca și cum ar fi afară.

Patrick Korte

Need for Speed 5

Neapărat să cumpărați în anul 1993 un 943 Mobby Dick, dacă aveți destui bani. Mașina costă 450.000 dolari și poate fi vândută imediat cu 600.000. Dat fiind că puteți cumpăra Mobby Dick-uri la nesfârșit, trucul poate fi repetat oricât de des doriți.

Dacă folosiți în timpul unui turnir o mașină mult superioară (de exemplu, un Mobby Dick la raliurile vest-europene), puteți pune de o parte ceva bani. Nu reparați mașina după fiecare cursă, căci în cazul

unui nou accident, reparațiile nu vor costa la fel de mult la aceleași avarii. Trucul merită exploatat mai ales la mașinile din "Golden Era" și "Modern Era", unde costurile de reparații sunt foarte ridicate.

Joachim Rahmann

Motocross Madness 2

Dați-vă pe spate, accelerați și apăsați frâna în același timp și puteți merge cât doriți pe roata din spate.

Și în *Motocross Madness 2* puteți veni în zbor, la fel ca în prima parte, din marginea lumii înapoi în hartă. Spre deosebire de precursor, aici nu trebuie să mergeți cu cea mai mare viteză posibilă pe zidul înalt de la marginea traseului și să încercați să "urcați" cât mai încet și cu multe sărituri pe perete. Ajuns sus, mergeți doar puțin mai departe și imediat începeți să zburați prin aer.

Michael Ritter

Metal Fatigue

Cu construction-hovercrafts puteți distruge clădirile dușmane. Deoarece totul se petrece în câteva secunde, acestea constituie o alternativă la jets sau la combots-ii zburători pentru a distruge turnurile de apărare de pe orbită. Puteți distruge cu ele în câteva secunde și clădirile mai mari.

Matthias Sohr

Anstoss 3

Înainte a fiecărui joc, uitați-vă la așezarea în teren a echipei adverse, căci aceasta este întotdeauna astfel poziționată încât una dintre extreme sau mijlocul să fie total neacoperit. Schimbați acum așezarea echipei proprii în funcție de acestea și porniți în joc cu cărțile mai bune.

Marco Paradiso



Completați
talonul
de la
pagina **203**
și puteți
câștiga
jocul



Concurs



Ghidul cumpărătorului PC Games

Lună de lună în PC Games: piața jocurilor - titlurile și colecțiile actuale de jocuri

Peste 90%

Clasă de referință

Peste 80%

Clasă superioară

Peste 70%

Clasă mijlocie superioară

Peste 50%

Clasă mijlocie

Sub 50%

Clasă inferioară

Lună de lună exclusiv în PC Games: piața jocurilor în ansamblu. Căutați prin vastele liste, comparați conținuturile colecțiilor de jocuri (Compilations) și alegeți jocurile care v-ar interesa eventual în cadrul unei reduceri de preț sau sub forma unor oferte combinate.

Despre calitatea unui joc vă informează punctajul de gameplay care se extinde într-un spectru de la 0 la 100%. Jocurile medii primesc un punctaj în jurul valorii de 50%, jocurile de excepție se acumulează în jurul valorii de 90%. Din aceste puncte de satisfacție rezultă automat clasa candidatului la test.

Calitatea jocurilor testate ajunge de la clasa superioară (foarte bun) prin programele medlocre până la castraveții clasei de jos cu punctaje sub pragul de 50%. Culoarea autohtonă a PC Games "Albastru" semnalează jocurile mai pritenose față de începători, o motivație pe termen lung mare și o atmosferă excelentă - pe scurt o extraordinară satisfacție de joc.

Lună de lună redacția PC Games verifică toate jocurile dacă mai satisfac criteriile claselor respective. Dacă nu, sunt subcotate. Motivul: altfel decât în brabnșă filmelor și a muzicii jocurile de calculatoare suferă un proces de "depășire" tehnologică - evoluția razantă a acceleratoarelor grafice în sine face ca jocuri de acțiune 3D să pară deja după doi ani învechite dacă sunt comparate cu aparițiile actuale. Valoarea punctării originale vă ajută la aprecierea procesului de îmbătrânire a unui joc. Pe baza numărului de apariție veți putea cu ușurință verifica pe viitor și în ediția română verifica testul respectiv în arhiva dvs. PC Games. În cadrul claselor toate titlurile sunt aranjate în ordine alfabetică. CD-ROM-urile sau misiunile suplimentare sunt marcate cu un (Z).

Adventure

- RPG z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- Adventure z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91
Baldur's Gate	RPG	BioWare	87
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwerkruste	RPG	BioWare	82
Blade Runner	Adventure	Westwood	92
Darkstone	RPG	Delphine Software	83
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88
Fatal Fantasy 6	RPG	SquareSoft	84
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80
Jhye - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	92
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87
Nox	RPG	Westwood	82
Planescape Torment	RPG	Black Isle	84
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80
Rept-A-Hero	Adventure	Neo Software	84
Revenant	Action-RPG	Cinematrix	80
Rockkehr nach Kronidor	RPG	Sierra Studios	85
Scepterra Core	RPG	Valkyrie Studios	80
Silver	RPG	Spiral House	81
Ultima 9: Ascension	RPG	Origin	85
Baphomet's Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85
Batillespire	RPG	Bethesda Softworks	77
Betrayer in Antara	RPG	Sierra Studios	77
Biosys	Adventure	Take 2	74
Dark Earth	Action-Adventure	Kallisto	80
Dark Secrets of Africa	Action-RPG	New Generation Software	73
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78
Fallout	RPG	Interplay	80
Fallout 2	RPG	Interplay	80
Final Fantasy 7	RPG	SquareSoft	75
Flovy	Adventure	Adventure Soft	80
Gorky 17	Action-RPG	Metropolis	78
Lands of Lore 2	RPG	Westwood	90
Lands of Lore 3	RPG	Westwood	73
Laura and the secret of diamonds	Adventure	Ubi Soft	79
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	RPG	New World Computing	88
Might & Magic 7: For Blood and Honor	RPG	New World Computing	73
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72
Rage of Mages	RPG	Nival Entertainment	73
Rage of Mages 2	RPG	Nival Entertainment	75
Star Wars: Episode I	Action-Adventure	LucasArts	77
The Last Express	Adventure	Smoking Car Production	75
The Longest Journey	Adventure	Funcom	74
The X-Files: The Game	Film Interactiv	Hyperbole Studios	73
Ancient Evil	Action-RPG	Silver Lightning	62
Asaphan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60
Blaze & Blade	RPG	TESoft	92
Byzantine	Film Interactiv	Stormfront Studios	61
Callahan's CrossTime Saloon	Adventure	Legend Entertainment	61
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57
Dark Vengeance	Action-Adventure	Realty Bytes	56
The Fifth Element	Action-Adventure	Kallisto	62
Das Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70
Diablo: Hellfire (Z)	RPG	Blizzard	82
Timesmachine	Adventure	Cryo	63
Dogday	Adventure	Infogrames	70
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	RPG	New World Computing	56
Nightlong	Adventure	Team IT	75
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kallisto	67
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72
Quest for Glory 5	RPG	Sierra Studios	69
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73
Riven	Adventure	Cyan Software	95
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60
Soulbringer	RPG	Gremlin Interactive	69
Star Trek: The Insurrection	Adventure	Presto Studios	66
Starschool	Action-Adventure	Infogrames	53
Amerzone	Adventure	Microids	48
Accaterra	RPG	Westco Entertainment	40
Ark of Time	Adventure	ICE	63
Arlan	Adventure	Megasystems	31
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46
Blightlight: The Dark Alliance	RPG	Sierra Studios	62
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31
Corum 2 - Dark Lord	RPG	Hicom	15
Dark Side of the Moon	Film Interactiv	Southpeak	46
The Doom of the Pharaoh	Adventure	Ravensburger Interactive	60
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46
Oer Floch der Azteken	Adventure	Cryo	26
Oracula Resurrection	Adventure	Microids	59
Orsivan	RPG	CDV	40
Duckman	Adventure	Playmates	63
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43
Granny	Adventure	Telstar	58
Harvest of Souls	Adventure	Sierra Studios	58
Hazard	RPG	Wizard Soft	15
Lamentation Sword	RPG	Lomax	39
Liath	Adventure	Projekt 2	30
MetroPolice	Adventure	Virtual Excitement	41
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51
Seah	Adventure	Projekt 2	57
Safarica	Action-RPG	Computerhouse	46
Sentient	Adventure	Psygnosis	47
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65

Action

- Action-Adventure z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- 3D-Action z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- Flipper z. B. Pro Pinball: The Web
- Beat 'em Up z. B. Virtua Fighter 2
- Action-Strategy z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- Jump&Run z. B. Rayman 2, Pandemonium
- Course z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90
Battlezone 2	Action-Strategy	Pandemic Studios	86
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Action-Adventure	LucasArts	80
MDK 2	Action-Adventure	BioWare	87
Outcast	Action-Adventure	Apex	84
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	88
Rogue Spear	Action	RedStorm Entertainment	81
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategy	Sierra Studios	85
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89
Tonic Trouble	Jump&Run	ibiti Soft	81
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83
Unreal: Tarran	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70
Evolve	3D-Action	Computer Artworks	74
Twining Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75
Hidden & Dangerous	Action-Strategy	Illusion Softworks	79
Interstate 82	Action	Activision	76
Links Extreme	Golf	Access Software	71
Neri Arena Blast	3D-Action	Visionary	77
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamics	76
TrickStyle	Course	Criterion Studios	72
B-Hunter	Action	Midas	52
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79
Dakalana	3D-Action	Ion Storm	68
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63
Force 21	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	56
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65
Rogue Spear - Urban Operations	Action	RedStorm Entertainment	69
Sinistar Unleashed	Action	Game FX	68
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63
Slim Tilt: Resurrection	Flipper	Ganymede	52
Sieve Zero	Action	Infogrames	61
Soldier of Fortune	3D-Action	Raven Software	69
South Park Rally	Course	Tantalus	61
Tread Marks	3D-Action	Longbow Digital	53
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	46
Big Brothers - The Game	Perspicacitate	Lost Boys	10
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17
Disney's crazy game collection	Action	Disney Interactive	38
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28
Killer Loop	Course	VCC	24
peep!	Perspicacitate	United Software	3
Pong	Arcade	Atari	26
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20

Simulation

- Simulator de zbor z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- Simulator de zbor civil z. B. MS Flight Simulator 2000
- Simulator de elicopter z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- Simulator de blindate z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- Simulator de submarin z. B. Silent Hunter
- Simulator spațial z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- Simulator - roboți de luptă z. B. MechWarrior

Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Wing Commander Prophecy	Space-Action	Origin	90
Armored Fist 3	Simulator lanturi	Novologic	81
Comanche Gold	Simulator elicopter	Novologic	92
Conflict: Freespace - The Great War	Space-Action	Vollion Inc.	86
Flight Simulator 2000	Simulator avion civil	Microsoft	80
Freespace 2	Space-Action	Vollion Inc.	84
Gunship	Simulator elicopter	MicroProse	85
MI Tank Platoon 2	Simulator lanturi	MicroProse	84
MechWarrior 3	Simulator robot-luptă	Zipper Interactive	82
MIG Alley	Simulator avion	Rowan	80
Panzer Elite	Simulator lanturi	Wings Simulations	83
Red Baron 2	Simulator avion	Dynamix	86
Starblazer	Space-Action	Digital Anvil	84
Tachyon: The Frigate	Space-Action	Novologic	80
Total Air War	Simulator avion	Digital Image Design	87
USAF	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	80
X: Beyond the Frontier	Space-Action	Egosoft	87
X-Wing Alliance	Space-Action	Totality Games	88
Armored Fist 2	Simulator lanturi	Novologic	85
Combat Flight Simulator	Simulator avion	Microsoft	70
Enemy Engaged: B44-66 Comanche vs. KA-52 Helium	Simulator elicopter	Razor Works	72
European Air War	Simulator avion	MicroProse	70
F-16 Aggressor	Simulator avion	General Simulations Inc.	70
F-16 Multiple Fighter	Simulator avion	Novologic	72
F-22 Lightning 3	Simulator avion	Novologic	78
F-22 Raptor	Simulator avion	Novologic	86
F-22 Red Sea Operations (Z)	Simulator avion	Digital Image Design	72
Falcon 4.0	Simulator avion	MicroProse	77
Flanker 2.0	Simulator avion	Eagle Dynamics	70
Fly!	Simulator avion civil	Terminal Reality	70
Flying Corps Gold	Simulator avion	Rowan	85
Flying Saucer	Simulator OZN	PostLinear	75
Heavy Gear	Simulator robot-luptă	Activision	74
Heavy Gear 2	Simulator robot-luptă	Activision	76
Jane's F-15	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	82
Joint Strike Fighter	Simulator avion	Innerloop	86

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
KA-52 Team Alligator	Simulator helicopter	Simis	78
Longbow 2	Simulator helicopter	Jane's Combat Simulations	79
MIG-29 Fulcrum	Simulator avion	Novellogic	72
Sabre Ace	Simulator avion	Eagle Interactive	72
Starfleet Academy	Space-Action	Interplay	91
Starfleet Academy Mission EQ (2)	Space-Action	Interplay	85
StarSiege	Simulator robot-luptă	Dynamix	75
AHX	Simulator helicopter	Pixel Multimedia	72
Apache Havoc	Simulator helicopter	Razorworks Studios	65
F/A-18 Hornet 3.0	Simulator avion	Graphic Simulations	72
F-16 Fighting Falcon	Simulator avion	Digital Integration	72
F-22 Air Dominace Fighter	Simulator avion	Digital Image Design	87
Flight Simulator 98	Simulator avion civil	Microsoft	72
Flight Unlimited 2	Simulator avion civil	Looking Glass	66
Flight Unlimited 3	Simulator avion civil	Looking Glass	60
HangSim	Simulator avion	Wilco Publishing	55
IRA-18 E	Simulator avion	Interactive Magic	62
Israeli Air Force	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	68
E-War	Space-Action	Particle Systems	89
E-War Special Edition	Space-Action	Particle Systems	66
Nations WWII Fighter Command	Simulator avion	Psygnosis	53
Panzer Commander	Simulator tancuri	Ultimation Inc.	69
Silent Hunter Commander Edition	Simulator submarin	Aeon Electronic Entertainment	79
Star Trek Generations	Space-Action	MicroProse	81
Team Apache	Simulator helicopter	Simis	73
Terraplane	Space-Action	Glass Ghost	69
Top Gun: Hornet's Nest	Simulator avion	Zipper Interactive	62
WWII Fighters	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	66
Xenocrazy	Space-Action	Glass Ghost	69
X-Wing vs. TIE Fighter	Space-Action	Totally Games	63
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (2)	Space-Action	Totally Games	70
6888th Central Postal Directory	Simulator submarin	Jane's Combat Simulations	60
Aquarium	Simulator acvariu	9009inc	35
Fighter Squadron	Simulator avion	Parsoft Interactive	95
Luftwaffe Commander	Simulator avion	Eagle Interactive	41
Phoenix	Space-Action	Team IT	55
Pro Pilot	Simulator avion civil	Dynamix	58
Pro Pilot 99	Simulator avion civil	Dynamix	52
Star Trek: Starship Creator	Shuttle Construction Kit	The Immergists	27
Stealthreaper 2020	Simulator avion	ECC International Corp.	52
Virtual Skipper	Simulator Skipper	Duran	44

Sport & Curse

- **Jocuri sportive - toate jocurile** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Simulator Formula 1** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Curse cu vehicule realiste** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Driver	Curse	Reflections Interactive	90
F1 Racing Simulation	Simulator Formula 1	Ubi Soft	95
FIFA 2000	Simulator fotbal	EA Sports	92
FIFA 99	Simulator fotbal	EA Sports	91
France 98: Football World Cup	Simulator fotbal	EA Sports	94
Grand Prix Legends	Simulator Formula 1	Papyrus	92
NBA Live 2000	Simulator basket	EA Sports	91
NBA Live 99	Simulator basket	EA Sports	93
Need for Speed 5: Porsche	Curse	Electronic Arts	90
NHL 2000	Simulator hockey	EA Sports	90
NHL 99	Simulator hockey	EA Sports	94
Racing Simulation 2	Simulator Formula 1	Ubi Soft	91
CART Precision Racing	Simulator carting	Terminal Reality	87
Colin McRae Rally	Simulator rally	Codemasters	87
Edgar Torreseras' Extreme Siker	Motorcross	Delious Studios	83
Euro 2000	Simulator fotbal	EA Sports	81
F1 2000	Simulator Formula 1	EA Sports	80
FIFA 98: The world cup Qualification	Simulator fotbal	EA Sports	93
GP 500	Simulator motocicletă	Beam Software	83
Käfer Total	Curse	Xpiral	82
Links LS 1998 Edition	Simulator golf	Access	89
Links LS 2000	Simulator golf	Access	89
Links LS 99	Simulator golf	Access	89
Madden NFL 99	Simulator fotbal	EA Sports	83
Midtown Madness	Curse	Angel Studios	83
Motorcross Madness	Simulator motorcross	Rainbow Studios	87
Nice 2	Curse	Synetic	87
NBA Live 98	Simulator basket	EA Sports	90
Need for Speed 3	Curse	Electronic Arts	89
Need for Speed 4	Curse	Electronic Arts	84
NHL 98	Simulator hockey	EA Sports	93
Rally Championship Edition 2000	Simulator rally	Magnetic Fields	86
Rally Masters - Race of Champions	Simulator rally	Digital Illusions	80
Re-Volt	Curse	Acclaim Studios London	86
Sega Rally 2	Simulator rally	Sega PC	80
Superbike 2000	Simulator motocicletă	Milestone	87
Superbike World Championship	Simulator motocicletă	Milestone	86
Supreme Snowboarding	Simulator snowboard	Heusemarque	84
Tiger Woods 99	Simulator golf	EA Sports	87
Actua Ice Hockey 2	Simulator hockey	Gremlin	72
Actua Pool	Simulator biliard	Gremlin	77
Bundesliga Stars 2000	Simulator fotbal	EA Sports	76
Castrol Honda Superbike World Championship	Simulator motocicletă	Teque Interactive	74
Demolition Racer	Curse	Pitbull Syndicate	71
24 Hours Le Mans	Simulator curse	Eutechnyx	74
DSF Golf 99	Simulator golf	Sierra Sports	70
F1 World Grand Prix	Simulator Formula 1	Lankhor	67
Formula 1 '97	Curse Formula 1	Bizarre Creations	85
Formula 1 99	Simulator Formula 1	Studio 33	70
FuBball International 2000	Simulator fotbal	Rage	74
Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	Simulator golf	Hypnos Entertainment	74
Jeff Gordon Racing	Curse	Real Sports	76
Madden NFL 2000	Simulator fotbal	EA Sports	70
Madden NFL 98	Simulator fotbal	EA Sports	67
Motor Racer 2	Curse motocicletă	Delphine	79
Nice 2: Tune up (2)	Curse	Synetic	77
NBA Basketball 2000	Simulator basket	Radical Entertainment	72
Official Formula One Racing	Simulator Formula 1	Lankhor	77
Powerpool	Simulator biliard	Data Becker	72
Redline Racer	Curse	Criterion Studios	79
Rollage	Curse	Attention to Detail	74
Rollage Stage 2	Curse	Psygnosis	71
Sega Worldwide Soccer PC	Simulator fotbal	Sega PC	89
Speed Busters	Curse	Ubi Soft	78
Sports Car (3)	Simulator curse	Image Space Inc.	71
Super 1 Karting	Simulator carting	Interactive Entertainment	72
Tiger Woods 2000	Simulator golf	Rainbow Studios	77
TOCA 2	Simulator curse	Codemasters	79
TOCA Touring Car Championship	Simulator curse	Codemasters	85
Triple Play 98	Simulator baseball	EA Sports	87
UEFA Champions League	Simulator fotbal	Eidos	72
UEFA Champions League 99/2000	Simulator fotbal	Silicon Dreams	71
WVA Football	Simulator fotbal	Virgin	78
V-Rally	Curse	Eden Studios	71
Actua Soccer	Simulator fotbal	Gremlin	68
Actua Soccer 2	Simulator fotbal	Gremlin	72
Actua Tennis	Simulator tenis	Gremlin	70
Andretti Racing	Simulator curse	Stormfront Studios	71

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Autobahn Racer	Curse	Davilex	60
Autobahn Racer 2	Curse	Davilex	69
Baseball Edition 2000	Simulator baseball	Interplay Sports	56
Beifuss Rally	Curse	Milestone	81
Castrol Honda Superbike 2000	Curse	Teque Interactive	66
Clash	Curse	Accolade	69
Daytona USA Deluxe	Curse	Sega PC	62
DSF Football	Simulator fotbal	Sierra Sports	70
DSF Golf	Simulator golf	Sierra Sports	70
Ford Racing	Curse	Elite Systems	62
Formula Karls	Simulator karting	Sega PC	74
Grand Prix 500.com	Simulator motocicletă	Ascaron	70
Grand Touring	Simulator curse	Empire	66
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75
International Rally Championship	Simulator curse	Orange Entertainment	86
Jack Nicklaus Golf 5	Simulator golf	Eclipse	67
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Curse Formula 1	Midas Interactive	71
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63
Kick Off 98	Simulator fotbal	Anico	61
Menex TT	Curse motocicletă	Sega PC	65
Microsoft Golf 1998 Edition	Simulator golf	Friendly Software	69
Microsoft Golf 99	Simulator golf	Friendly Software	62
Monster Truck Madness 2	Curse	Terminal Reality	71
Monster Trucks	Curse	Psygnosis	78
Motor Racer	Curse motocicletă	Delphine	86
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55
NBA Action 98	Simulator basket	Sega Sports	80
NBA Inside Drive 2000	Simulator basket	High Voltage Software	67
Need for Speed 2	Curse	Electronic Arts	66
Need for Speed 2 Special Edition	Curse	Electronic Arts	60
NHL Championship 2000	Simulator hockey	Radical Entertainment	52
Pete Sampras Tennis 97	Simulator tenis	Codemasters	72
PGA Tour 98	Simulator golf	EA Sports	84
Powerboat Racing	Powerboat-Curse	Promethean Designs	68
Powerslide	Curse	RaiBaq	68
Pro 18 Golf	Simulator golf	Psygnosis	64
Puma Street Soccer	Simulator fotbal	Sunsoft	63
Renegade Racers	Curse	Promethean Designs	68
Sean Dundee's World Club Football	Simulator fotbal	Ubi Soft	79
Sega Touring Car Championship	Simulator curse	Sega PC	79
Sensible Soccer WM-Edition	Simulator fotbal	Sensible Software	60
Speedboat Attack	Curse	Telstar	75
Speedstar	Curse	Psygnosis	51
Suzuki A1star Extreme Racing	Curse motocicletă	Criterion Studios	69
The Golf Pro	Simulator golf	Empire	76
Triple Play 99	Simulator baseball	Electronic Arts	71
UEFA Champions League 96/97	Simulator fotbal	Krisalis	88
UrbaNgraser	Curse	Davilex	68
Virtual Pool 2	Simulator biliard	VR Sports	89
VS Baseball 2000	Simulator baseball	VR Sports	65
World League Soccer 98	Simulator fotbal	Silicon Dreams	73
Actua Golf 2	Simulator golf	Gremlin	51
Actua Soccer Club Edition	Simulator fotbal	Gremlin	58
Baseball 3D 1998	Simulator baseball	Wibang! Software Productions	58
Boss Rally	Curse	Boss Game Studios	48
Brian Lara Cricket	Kriket-Simulation	Codemasters	36
Buggy	Curse	Gremlin	46
Deutschland Europameister 2000	Simulator fotbal	Davilex	19
DSF Football 98	Simulator fotbal	Sierra Sports	46
French Open Tennis 97	Simulator tenis	Interplay	59
Game, Net & Match	Simulator tenis	Blue Byte	55
Golden Goal 98	Simulator fotbal	Take 2	50
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58
LKW Racer	Curse	SoftLab	38
MiniGolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	57
Nascar Revolution	Nascar-Simulation	Electronic Arts	47
Nascar Road Racing	Simulator curse	EA Sports	14
NFL Blitz	Simulator fotbal	GT Interactive	39
Pro Boarder	Simulator snowboard	EA Sports	45
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	32
Roland Garros French Open - Paris 1999	Simulator tenis	Caradoca	44
Silkolene Honda Supercross GP	Simulator curse	The Dawn	42
SkiSpringer 2000	Säbriutl ski	VCC Entertainment	34
Snow Wave Avalanche	Simulator snowboard	Midas Interactive	50
SQBA Off-Road Racing	Simulator rally	Papyrus	60
Street Luge Racing	Curse	Fusion Interactive	38
Strongman Competition	Sport	Cal Daddy Games	19
Test Drive 3	Curse	Pitbull Syndicate	67
Test Drive 4	Curse	Pitbull Syndicate	73
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43
Test Drive 5	Curse	Pitbull Syndicate	63
Test Drive 6	Simulator curse	Pitbull Syndicate	46
Test Drive Off-Road 3	Curse	Pitbull Syndicate	23
Thrust, Twist & Turn	Curse	Carts Entertainment	45
UEFA Champions League 95/96	Simulator fotbal	Philips Media	44

Strategie

- **RTS** z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Strategie de construcție** z. B. Anno 1602, The Settlers 3, SimCity 3000
- **RTS** z. B. Commandos
- **Hexagon-/TBS** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Simulație economică** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Cărti** z. B. Skat 3000
- **Adaptare joc de societate** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	Ensemble Studios	92
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Strategie de construcție	Sunflowers	91
Civilization: Call to Power	TBS	Activision	91
Commandos	RTT	Pyro Studios	91
Commandos: Im Auftrag der Ehre	RTT	Pyro Studios	92
Dungeon Keeper 2	RTS	Bullfrog	90
Earth 2150	RTS	TopWare Interactive Polen	92
Earth 2150 2.0	RTS	TopWare	92
Jagged Alliance 2	TBS	Sir-Tech	90
StarCraft	RTS	Blizzard	90
The Sims	Strategie de construcție	Maxis	90
Age of Empires	RTS	Ensemble Studios	94
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (2)	RTS	Ensemble Studios	83
Age of Wonders	TBS	Triumph Studios	80
Alpha Centauri	TBS	Firaxis	89
Alpha Centauri: Alien Crossfire (2)	TBS	Firaxis	85
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (2)	Strategie de construcție	Sunflowers	86
Anstoss 2	Manager fotbal	Ascaron	88
Anstoss 2 - Verjüngung (2)	Manager fotbal	Ascaron	89
Anstoss 2 Gold	Manager fotbal	Ascaron	89
Anstoss 3 - Der Manager fotbal	Manager fotbal	Ascaron	86
Caesar 3	Strategie de construcție	Impressions	83
Catan - Die erste Insel	Adaptare joc de societate	Funatics	83
Command & Conquer 2: Red Alert: Counterstrike (2)	RTS	Westwood	90
Command & Conquer 2: Red Alert: Vegetation Strike (2)	RTS	Westwood	88
Command & Conquer 3: Firestorm (2)	RTS	Westwood	84
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	Westwood	88

SERVICE Ghidul cumpărătorului

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj	Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Creatures 3	Viață artificială	CyberLife	81	Dark Colony	RTS	Acclaim	70
Der Industriegigant Gold	Strategie de construcție	JoWood	81	Dark Colony: Council Wars (2)	RTS	Acclaim	65
Der Industriegigant-Expansion Set (2)	Strategie de construcție	JoWood	81	Deadlock 2	TBS	Accolade	60
Der Verkehrsgigant	Strategie de construcție	JoWood	81	Dreamteam 97	Manager fotbal	Blethead Group	80
The Settlers 3	Strategie de construcție	Blue Byte	88	DSP Manager fotbal 98	Manager fotbal	Sierra Sports	64
The Settlers 3 - Das Geheimnis der Amazonen (2)	Strategie de construcție	Blue Byte	84	DSP Welt Manager fotbal	Manager fotbal	Caffeine	64
The Settlers 3 - Mission CO (2)	Strategie de construcție	Blue Byte	80	Dunkle Manöver	TBS	Trainade	71
Die Völker	Strategie de construcție	JoWood	81	Earth 2140	RTS	TopWare Interactive	69
Die Völker Mission Pack (2)	Strategie de construcție	JoWood	81	Earth 2140 Mission Pack (2)	RTS	TopWare Interactive	69
Diplomacy	Adaptare joc de societate	MicroProse	58	Eastern Front	Strategie hexagon	Empire	66
Dungeon Keeper	RTS	Bullfrog	91	Emergency	RTS	TopWare Interactive	64
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (2)	RTS	Bullfrog	91	FI Manager Professional	Simulație economică	Software 2000	72
Grand Prix World	Simulație economică	MicroProse	60	Fields of Fire	RTS	Empire	53
Heroes of Might & Magic 3	TBS	3DO Studios	81	FIFA Soccer Manager	Manager fotbal	EA Sports	62
Homeworld	3D-RTS	Relic Entertainment	89	Final Liberation	TBS	SSI	61
Imperium Galactica	Strategie de construcție	Digital Reality	81	Fleet Command	RTT	Jane's Combat Simulation	64
Incubation	TBS	Blue Byte	92	Flughafen Manager	Strategie de construcție	Krisalis	76
Incubation Mission Pack (2)	TBS	Blue Byte	92	Force Commander	RTS	LucasArts	67
Kicker Manager fotbal	Manager fotbal	Heart-Line	85	Fritz 6	Șah	ChessBase	62
Kurl - Der Manager fotbal	Manager fotbal	Heart-Line	85	Gazillionaire Deluxe	TBS	Magellan Int.	59
Lemmings Revolution	Tactică	Taranhula Studios	80	Genetic Evolution	RTS	Egmont Interactive	55
Lords of Magic	TBS	Impressions	86	Global Domination	3D-RTT	Psychosis	51
Metal Fatigue	RTS	Zono	83	Gruntz	Joc de gândire	NBG	63
Panzer General 4 - Western Assault	TBS	SSI	80	Herrscher der Meere	Simulație economică	Attic	67
Pharaoh	Strategie de construcție	Impressions	81	High Tech Start Up	Simulație economică	Montecristo	61
Populous 3: The Beginning	3D-RTS	Bullfrog	91	Imperialismus	TBS	Mindscape	88
Populous 3: Unentdeckte Welten (2)	3D-RTS	Bullfrog	80	Imperialismus 2	TBS	The Learning Company	70
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (2)	Simulație economică	Chris Sawyer	80	Imperium Galactica	TBS	GT Interactive	56
Shadow Company	RTT	Sinister Games	89	KKND Xtreme	RTS	Melbourne House	78
Star Trek: Armada	RTS	Activision	80	Land der Hoffnung	Strategie de construcție	Innonics	60
Star Trek: Starfleet Command	RTS	Interplay	92	Leisure Suit Larry's Casino	Joc de noroc	Sierra Studios	70
StarCraft: Brood War (2)	RTS	Blizzard	88	Leviathan: The Tone Rebellion	RTS	The Logic Factory	87
Total Annihilation	3D-RTS	Cavedog	84	Lords of the Realm 2 Add-On (2)	TBS	Impressions	73
WarCraft 2 - Sabie Net-Edition	RTS	Blizzard	72	M.A.X. 2	TBS	Interplay	71
Abomination	Strategie	Hothouse	76	Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Joc de cărți	MicroProse	74
Airline Tycoon	Simulație economică	Spellbound	71	Man Jongg	Joc de gândire	Dala Becker	62
Airline Tycoon: First Class (2)	Simulație economică	Spellbound	74	Marble Drop	Joc de gândire	Maxis	62
Austin Powers - Operation: Trivia	Quiz	Berkeley Systems	71	Mayday	RTS	Media Publishing	56
Bundesliga 2000 - Der Manager fotbal	Manager fotbal	EA Sports	74	Metalizer	TBS	Greenwood	61
Bundesliga Manager 98	Manager fotbal	Software 2000	85	Monopoly WM-Edition	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	62
Chessmaster 7000	Șah	Mindscape	75	Nielstorm: Islands at War	RTS	Activision	82
Civilization 2: Fantasy Worlds (2)	TBS	MicroProse	88	North vs. South	TBS	Interactive Magic	71
Civilization 2: Test of Time	TBS	MicroProse	79	Outpost 2: Divided Destiny	RTS	Sierra Studios	59
Close Combat	RTS	Atomic Games	78	Par Imperia: Die Sternenkolonie	TBS	Heliotrope	74
Constructor	Strategie de construcție	Studio 3	78	Pacific Admiral	TBS	Mindscape	76
Dark Reign	RTS	Activision	85	Perry Rhodan: Operation Lastside	TBS	Spellbound	67
Dark Reign Expansion Set (2)	RTS	Activision	85	Pirates: Kâpîn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61
Demonworld	TBS	Ikarion	81	Player Manager	Manager fotbal	Anco	56
Der Industrie-Gigant	Strategie de construcție	JoWood	77	Premier Manager 97	Manager fotbal	Gremlin Interactive	76
Der Korsar	Simulație economică	MicroProse	75	Pucc 3D - Notre Dame de Paris	Joc de gândire	Hasbro Interactive	76
Dominion: Storm over GFT 3	RTS	IDN Storm	81	Rainroad Tycoon 2	Strategie de construcție	PopTop Software	69
Dune 2000	RTS	Westwood	83	Risiko 2	TBS	MicroProse	76
Dynasty General	TBS	SSI	83	Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Strategie de construcție	Microids	57
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Simulație economică	Hothouse	77	Rising Sun	Strategie	Talonsoff	51
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade (2)	TBS	New World Computing	79	Rival Realms	RTS	LinkArts	74
KAND 2: Krossfire	RTS	Melbourne House	76	Riverworld	Strategie de construcție	Cryo Interactive	61
Knights & Merchants	Strategie de construcție	Joymania	78	RoboRumble	3D-RTT	TopWare Interactive	70
Lego Rock Raiders	Strategie de construcție	Data Design Interactive	72	Saga	RTS	Cryo Interactive	71
Lords Of Magic Special Edition	TBS	Impressions	78	Schlagien der Weltgeschichte	TBS	Talonsoff	64
Machines	3D-RTS	Acclaim Studios	77	Scotland Yard	Adaptare joc de societate	Ravensburger Interactive	58
Majesty	RTS	Cyberlore	79	Scrabble	Joc de gândire	Azur Soft	50
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	TBS	Mythos Games	76	Shanghai Dynasty	Joc de gândire	Activision	67
MechCommander	RTS	FASA Interactive	79	Skullcaps	RTS	Ubi Soft	63
Myth	3D-RTS	Bungie Software	81	Spellcross	Adaptare joc de societate	SCI	52
Myth 2: Soulblighter	3D-RTS	Bungie Software	74	Sports TV: Boxing	Simulație economică	Silverstyle	62
Panzer General 3D	Strategie hexagon	SSI	82	Star Command	TBS	GT Interactive	64
Pizza Syndicate	Simulație economică	Software 2000	75	Star Trek: Birth of the Federation	TBS	MicroProse	52
Pizza Syndicate Mission CD (2)	Simulație economică	Software 2000	75	Star Wars: Pit Droids	Joc de gândire	LucasArts	68
Premier Manager 99	Manager fotbal	Gremlin Interactive	77	Star Wars: Rebellion	TBS	LucasArts	71
Railroad Tycoon 2: The Second Century (2)	Strategie de construcție	Take 2	74	Steel Panthers 3	Strategie hexagon	SSI	58
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	MicroProse	78	Stratego	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	60
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	RTS	Enlight	77	Tiny Trails	Joc de gândire	Virtual X-Citement	70
Shogun: Total War	RTS	Creative Assembly	78	Total Annihilation: Battle Tactics	3D-RTS	Cavedog	76
Sid Meier's Gettysburg	RTS	Firaxis	76	Twisted Mind	Joc de gândire	Modern Games	71
SimCity 3000	Strategie de construcție	Maxis	79	Ubi	RTT	Cryo Interactive	77
SimCity 3000 Deutschland	Strategie de construcție	Maxis	78	UEFA Manager 2000	Manager fotbal	Bubbal	66
Skat 3000	Joc de cărți	CreTeam Software	74	Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69
Street Wars	Strategie de construcție	Studio 3	77	Warbreeds	RTS	Red Orb	64
Swing	Joc de gândire	Software 2000	75	WarGames	3D-RTS	MSM Interactive	69
Swing Plus	Joc de gândire	Software 2000	75	Warhammer 40 K: Rites of War	TBS	SSI	55
TA: Kingdoms	RTS	Cavedog	72	Warhammer: Dark Omen	3D-RTT	Electronic Arts	73
Thunder - Die Invasion	RTS	Planet 4	76	Warlords 3: Reign of Heroes	TBS	SSG	74
Theme Park World	Simulație economică	Bullfrog	75	Warwind 2	RTS	Mindscape	68
Theocracy	RTS	Phils Laboratories	79	Western Front	Strategie hexagon	Talonsoff	52
Total Annihilation: Core Offensive (2)	3D-RTS	Cavedog	71	Z Expansion Set (2)	RTT	Bitmap Brothers	77
Tzar	RTS	Talonsoff	71	101st Airborne	TBS	Empire	32
Urban Assault	3D-RTS	Terratools	84	Ancient Conquest	RTS	Hemming	38
Warzone 2100	3D-RTS	Pumpkin Studios	82	Bing! 2	Simulație economică	Beline	27
Worms 2	TBS	Team 17	77	Business Tycoon	Simulație economică	Slandoek	36
Worms Armageddon	TBS	Team 17	78	Charlbuster	Simulație economică	Blackstar Multimedia	36
X-COM 3: Apocalypse	TBS	MicroProse	86	Conquest Earth	RTS	Eidos	48
X-COM: Interceptor	TBS	MicroProse	72	Corel Chess	Șah	ARI Data	40
You don't know Jack	Quiz	Berkeley Systems	70	Dep Gratias	TBS	Cryo Interactive	41
You don't know Jack 2	Quiz	Berkeley Systems	72	Der Nomanager	Simulație economică	Anvil-Soft	40
You don't know Jack 3	Quiz	Berkeley Systems	74	Der Planer Gold	Simulație economică	Greenwood	45
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Strategie hexagon	Empire Interactive	52	Fighting Steel	Strategie	SSI	49
7th Legion	RTS	MicroProse	61	Final Demand	RTS	United Software	17
Akte Europa	RTS	Virtual X-Citement	76	Galapagos	viață artificială	Electronic Arts	50
Armor Command	3D-RTS	BMG Interactive	71	Hattrick! Wins	Manager fotbal	Ikarion	44
Army Men	Action-Strategy	3DO Studios	65	Hesperian Wars	RTS	Virtual X-Citement	27
Army Men 2	Action-Strategy	3DO Studios	64	Invictus	RTS	Quicksilver	45
Army Men in Space	RTT	3DO Studios	65	Malkari	TBS	Interactive Magic	31
Axis & Allies	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63	Manhattan	Strategie de construcție	Lemon Labs	41
Battle of Britain	Strategie	Talonsoff	58	Moving Puzzle	Joc de gândire	Ravensburger Interactive	49
Battleground: Bull Run	TBS	Empire	56	Operational Art of War	Strategie hexagon	Talonsoff	48
Battlezone	3D-RTS	Activision	86	Pandoras Box	Joc de gândire	Microsoft	30
Beambender	Strategie	Verkostoff	58	Pinky and the Brain	Joc de gândire	Dreamworks Interactive	39
Beasts & Bumpkins	Strategie de construcție	Electronic Arts	74	Police Quest - SWAT 2	RTS	Sierra Studios	48
Boggie CD-ROM	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	65	ran Trainer 3	Manager fotbal	United Software	49
Braveheart	3D-RTT	Red Lemon	61	Seven Years War	RTS	CDV	48
Bundesliga 99	Manager fotbal	EA Sports	67	Shadow Walk	Strategie	Reid Storm Entertainment	45
Chaos Gate	TBS	SSI	59	Soldiers at War	TBS	SSI	42
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Strategie hexagon	Havas Interactive	63	South Park - Chef's Luv Shack	Joc de gândire	Acclaim	36
Close Combat: Die Brücke von Arnhem	RTT	Microsoft	79	Sponky	Joc de gândire	BMS Modern Games	48
Cloedo	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	56	Starship Soldiers	RTS	Silicon Dreams	49
Combat Chess	Șah	Empire	80	Wall Street Tycoon	Simulație economică	Lumis	16
Corp Wars	Strategie hexagon	Sierra Studios	59	wei Attack	Simulație economică	CDV	52
Cybermerc	RTS	Lomax	63				



Completați talonul de pe verso și puteți obține unul dintre cele 35 de premii oferite de PC Games, împreună cu ...

1

Best Computers



un joc The SIMS

1. Cine este unicul distribuitor al jocurilor Westwood în România?

2. Cine este producătorul programului antivirus AVX?

3. Câte versiuni ale programului antivirus RAV, realizat de firma GeCAD există până la ora actuală?



trei programe antivirus
MAIL Defender

4. Cine este distribuitorul jocurilor Play Station în România?

5. Care este cea mai bine vândută revistă de jocuri PC din Europa?

5



18 reviste PC Games nr. 7/octombrie.

2

SOFTWIN



trei programe antivirus
AVX

SONY

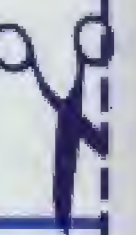
4



10 jocuri Play Station

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

TALON PENTRU CONCURS



Completați răspunsurile la întrebările de mai jos și expediați-l până la 15 septembrie, având astfel posibilitatea să câștigați la concursul PC Games din 20 septembrie unul din cele 35 premii puse la dispoziția dvs.

<p>1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> Excelent <input type="checkbox"/> Suficient</p> <p><input type="checkbox"/> Foarte bun <input type="checkbox"/> Mediocru</p> <p><input type="checkbox"/> Bun <input type="checkbox"/> Insuficient</p>	<p><input type="checkbox"/> Vanzătorul ar vrea să primească _____ exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Nu.</p>	<p>(răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Avantaje <input type="checkbox"/> Unica</p> <p><input type="checkbox"/> Lumea femeilor <input type="checkbox"/> FHM</p> <p><input type="checkbox"/> Playboy <input type="checkbox"/> Capital</p> <p><input type="checkbox"/> ProSport Magazin <input type="checkbox"/> Biz</p> <p><input type="checkbox"/> Formula AS <input type="checkbox"/> Viva</p> <p><input type="checkbox"/> Cașavencu <input type="checkbox"/> Chip</p> <p><input type="checkbox"/> Level <input type="checkbox"/> PC World</p> <p><input type="checkbox"/> PC Magazin <input type="checkbox"/> Xtreme</p> <p><input type="checkbox"/> Auto Motor Sport <input type="checkbox"/> Alta. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Nu citesc reviste</p> <p><input type="checkbox"/> Auto Motor Sport</p>
<p>2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>8. Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?</p> <p>.....</p>	<p>13. Ce cotidiene citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Adevărul</p> <p><input type="checkbox"/> România Liberă</p> <p><input type="checkbox"/> Cronică Română</p> <p><input type="checkbox"/> Curentul</p> <p><input type="checkbox"/> Ziua</p> <p><input type="checkbox"/> Jurnalul Național</p> <p><input type="checkbox"/> Evenimentul Zilei</p> <p><input type="checkbox"/> Azi</p> <p><input type="checkbox"/> Cotidianul</p> <p><input type="checkbox"/> Transilvania Jurnal</p> <p><input type="checkbox"/> ProSport</p> <p><input type="checkbox"/> Gazeta Sporturilor</p>
<p>3. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>9. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>	<p>14. Aș dori să primesc informații pentru domeniul</p> <p><input type="checkbox"/> calculatoare</p> <p><input type="checkbox"/> multimedia</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri PC</p> <p><input type="checkbox"/> console Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p>
<p>4. Ce sugestii aveți?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>10. Ce posturi de radio ascultați mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Radio 21</p> <p><input type="checkbox"/> România Actualități <input type="checkbox"/> Total</p> <p><input type="checkbox"/> ProFM <input type="checkbox"/> Altul. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Unipus <input type="checkbox"/> Post local. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Delta <input type="checkbox"/> Nu ascult radio</p> <p><input type="checkbox"/> Europa FM</p>	
<p>5. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>11. La ce posturi TV vă uitați cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 1 <input type="checkbox"/> ACASĂ</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 2 <input type="checkbox"/> TELE 7 abc</p> <p><input type="checkbox"/> PRO TV <input type="checkbox"/> Altul. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> ANTENA 1 <input type="checkbox"/> Nu mă uit la TV</p> <p><input type="checkbox"/> PRIMA</p>	
<p>6. Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>12. Ce reviste citiți cel mai des?</p>	
<p>7. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?</p> <p><input type="checkbox"/> Da.</p> <p><input type="checkbox"/> Da, dar sunt puține exemplare.</p>		

TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

<p>Doresc să comand cu acest talon următoarele:</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 1/aprilie 2000 ----- 39.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 2/mai 2000 ----- 49.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 3/iunie 2000 ----- 59.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 4/iulie 2000 ----- 69.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 1 + 2 - ----- 89.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 ----- 139.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 + 4 ----- 199.000 lei</p>	<p>Doresc să comand revista PC Games pentru luna:</p> <p><input type="checkbox"/> august <input type="checkbox"/> septembrie <input type="checkbox"/> octombrie</p> <p><input type="checkbox"/> noiembrie <input type="checkbox"/> decembrie</p> <p>Doresc să mă abonez. Tipul abonamentului:</p> <p><input type="checkbox"/> 3 luni - 180.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 6 luni - 350.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 12 luni - 690.000 lei</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PENTRU COMENZI sunt de acord să plătesc la primirea revistei

PENTRU ABONAMENT am achitat prin mandat nr. _____ pe numele:

Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

Numele: _____

Prenumele: _____

Adresa: _____ Localitatea _____ Jud. _____ Cod poștal _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Telefon _____ Mobil _____

Profesia _____ Pregătire: școală generală școală profesională facultate

Data nașterii _____ liceu postliceal colegiu

altele

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura _____



Un nou număr al revistei noastre, multe scrisori și multe e-mailuri primite de la cititori. Vreau să vă mulțumesc tuturor, în special lui Gavrilă Dragoș Liviu, a cărui misivă ne-a încântat pe toți. Păcat că, din cauza întinderii sale (aprox. șapte pagini), nu o putem publica. Ideea de a apărea trimestrial cu o ediție specială a PC Games, care să se ocupe exclusiv de o anumită categorie de jocuri, este foarte frumoasă, dar deocamdată nu e realizabilă. Unele scrisori ce se cereau publicate în numărul trecut al revistei le-am primit cu întârziere, din cauze independente de noi, cum ar fi viteza legendară cu care lucrează Poșta Română. Sper să nu vă deranjeze publicarea lor în acest număr al revistei. Mulți dintre voi ne-ați rugat să introducem în revistă și un top al jocurilor oldies but goldies. Vom încerca să-l realizăm pe baza clasamentelor primite de la voi. Primul top de acest gen este al lui Răzvan Zamfir din București.

soft și hard ca premii

Vlad Pătrașcu aka Grand Master V

Salutare, națiune cititoare de PC Games!

Scriu aceste rânduri într-o zi caniculară, când m-am gândit că nu numai eu, ci și PC-ul meu poate fi sufocat de cele 40 de grade Celsius aproape insuportabile. Citind ediția din lună, mi-am dat seama că PC Games progresa cu fiecare număr nou apărut. Țineți-o tot așa! Drept sugestii, v-aș ruga ca la viitoarele concursuri să oferiți și premii în hardware. Un început bun este și CD-ROM-ul 40X de la megaconcursul acestui număr. Desigur, nu neglijați nici partea de software, oferind în continuare și jocuri. De asemenea, aș dori să introduceți și un poster în conținutul revistei. Am observat că această doleanță o au și alți cititori ai revistei. În final, am și o întrebare: în primul număr PC Games, jocul Hitman este prezentat ca fiind dezvoltat de un producător danez, dar în altă revistă am citit că responsabilă ar fi firma românească Enter. Care este adevărul adevărat? Cam atât am avut de spus în această scrisoare. Sper să vă mai scriu și în viitor.

Salut Vlad,
Îți mulțumesc pentru scrisoare.

mai pe noi se supără lumea

Alexandru Frunză

Când am văzut primul număr, am zis că apare în sfârșit o revistă ca lumea de jocuri și pe la noi, chiar dacă hârtia avea o calitate îndolelnică. Însă din nr. 3 încolo v-ați stricat clar. În primul rând, ați scăzut la 150 de pagini, rămânând la același preț. Apoi este enervant faptul că revista e o traducere. Oare nu puteți primi articolele chiar când sunt terminate în Germania și apoi să le traduceți rapid? Asta până sau dacă vor fi scrise de români. A treia problemă ar fi calitatea slabă a CD-urilor. Mai bine nu puneți nici unul și scădeți prețul revistei, fiindcă nimeni nu e interesat de demo-uri ale unor jocuri care au apărut de mult. Sper că veți publica și scrisoarea asta supărată, nu numai cele măgulitoare, cum a fost până acum.

Succes în continuare.

Salut, Alexandru!

Mulțumim pentru scrisoare, chiar dacă este un pic mai dură decât celelalte pe care le primim. Când ne-am hotărât să publicăm PC Games în România, am vrut să scoatem o revistă de o clasă diferită față de ce se găsea pe piață. Articolele sunt scrise de profesioniști și traduse și adaptate de profesioniști. După cum știi, o revistă sub licență implică o respectare în cele esențiale a textului original după cum și posibilitatea unei contribuții originale mai mult sau mai puțin substanțială. Una din preocupările noastre principale este aceea de a aduce cât mai multe date de actualitate referitoare la programatori români, soft românesc, jocuri românești, etc.

Am făcut efortul de a ieși pe piață la opt-zece zile după ediția germană. Astfel, în luna iulie au apărut numerele 3 și 4, acum aveți nr. 5, urmat de nr. 6, număr jubiliar, care va apărea la 15 septembrie. Referitor la CD-uri, observațiile tale sunt obiective. Începând cu numărul următor, pe cele două CD-uri veți găsi informații mult mai proaspete, de maxim o săptămână de la data închiderii ediției.

Mă bucur că apreciezi concursurile pe care le organizăm. Vom oferi și în continuare premii, atât software, cât și hardware. Într-adevăr, tot mai mulți cititori ne-au rugat să introducem un poster în revistă. După cum poți observa am reușit să vă satisfacem doleanța.

Jocul Hitman este într-adevăr dezvoltat de firma Eidos. Firma românească Enter a avut în vedere dezvoltarea unui shooter cu titlul Hitman. Acum firma Enter a renunțat la acest concept axându-se pe alt gen de jocuri. Detalii despre această firmă de soft românesc vei putea citi în interviul din numărul viitor al revistei noastre.

AoE 2 cheats

Ovidiu Roșu

Salut!

Pot să spun că revista voastră e super-cool, cea mai tare etc. Se pare că lucrurile au început să intre în normal cu data apariției revistei. Întrebări și sugestii. Hârtia trebuie îmbunătățită f. f. puțin pentru a fi perfectă. Am observat că rubrica Tips&Tricks se poate găuri și prinde într-o mapă. V-aș ruga - și nu numai eu - să faceți în așa fel încât secțiunea respectivă să nu fie încorporată în revistă, ca să o putem extrage fără să rupem revista, iar într-un număr ulterior să puneți o mapă pentru foile cu Tips&Tricks. Vreau să trimit și eu pentru coduri pentru această rubrică, ceea ce înseamnă că trebuie să expediez scrisoarea neapărat în Germania, nu la voi la redacție (deși ar fi mai aproape), deoarece timbrul este scump, iar scrisoarea se poate rătăci. Scrisoarea trebuie redactată în germană sau în engleză? Iar acum întrebările unui fan înrăit (aproape maniac) al jocului Age of Empires 2. În numărul 4 publicați o avanpremieră a lui The Conquerors? Va apărea AOE 3? Aveți ceva cheat-uri pentru AOE 2, deoarece nu pot trece de misiunea a treia din campania cu Ginghis-Khan?

Salut, Ovidiu!

Mulțumesc pentru scrisoare și pentru aprecierile tale referitoare la revistă. După cum poți observa, scrisoarea ta a încăput în paginile revistei, deși cu puțină întârziere. Vom încerca să facem în așa fel încât să nu fiți nevoiți să rupeți

revista. După cum precizăm și în revistă, scrisoarea cu soluția unui joc sau cheat-uri pentru un anume joc trebuie redactată în germană sau engleză. Dacă dorești, ne-o poți trimite și nouă la redacție; de aici ne vom ocupa noi să ajungă în bune condiții la colegii noștri din Germania. Ai observat că a apărut avanpremiera jocului The Conquerors în numărul pe iulie și sper că ți-a plăcut. Iar acum iată cheat-urile pentru AOE 2 care le-am găsit. După ce apeși tasta Enter, în timpul jocului pentru a deschide fereastra de chat tastezi următoarele:

- **ROCK ON** 1000 Stone
- **LUMBERJACK** 1000 Wood
- **ROBIN HOOD** 1000 Gold
- **CHEESE STEAK** 1000 Food
- JIMMY'S**
- **MARCO** Reveal Map
- **POLO** Remove Shadow
- **AEGIS** Fast Build
- **NATURAL WONDERS** Control Nature
- **RESIGN** You Lose
- **WIMPYWIMPYWIMPY** Destroy Yourself
- **I LOVE THE MONKEY HEAD** Gives YDML
- **HOW DO YOU TURN THIS ON** Gives a Cobra car
- **TORPEDO** Kill Opponent
- **TO SMITHEREENS** Gives a Saboteur
- **BLACK DEATH** Destroy All Enemies
- **I R WINNER** You Win

Vreți un canal de chat pe mIRC

Adi Butărescu

Salut, redacție!

Pentru început, vreau să vă felicit pentru revista extraordinară pe care o faceți. Am și eu câteva propuneri, pentru a o face mai bună. Să nu puneți niciodată un joc full, deoarece ocupă mult spațiu și orice gamer îl termină în două ore. Niște teme, screen-savere și winamp skin-uri ar fi binevenite. Când am cumpărat primul număr al revistei, nici nu-mi închipuiam așa ceva. Am rămas cu gura căscată. Ați reușit să faceți articole pe care alte reviste nu le puseseră nici la news. Sper că posterele o să vină mai repede, să fie A3 și primul să fie cu Red Alert 2. Vă mai felicit o dată și sper ca scrisoarea mea să apară în revistă. P.S. Voi aveți vreun canal pe mIRC?

Salut, Adi!

Îți mulțumim pentru felicitări. Mă bucur că îți plac articolele noastre, pe care unii le consideră depășite. După cum ai aflat probabil deja, posterul a venit. În acest număr am optat pentru Diablo 2. Sper ca posterul cu Red Alert 2 să primească suficiente voturi. Mulți cititori ar dori să punem un joc full version pe unul dintre CD-uri sau pe un CD separat. Argumentul tău, că orice gamer va termina jocul în două ore, nu mi se pare solid, iar cu spațiul cred că ne-am putea descurca. Vom pune și winamp skin-uri pe CD-uri. Deocamdată nu avem un canal de mIRC. Dorim însă să ne facem un chat sau pe mIRC sau pe site-ul nostru. Te vom anunța în momentul în care va fi operational.

Configurația minimă pentru NOX

Vlad Șuşanu

Salut, PC Games!

Nici nu vă pot spune ce bucurie mi-ați făcut. Chiar în dimineața în care aveam examen, am văzut revista la un chioșc. Vă dați seama că am cumpărat-o pe loc. Iar când am deschis-o, am văzut că am și scrisoarea publicată și am câștigat și un abonament pe trei luni. Acum să trecem la lucruri mai serioase. Foarte bine că ați publicat pozele voastre. Acum știm și noi cu cine avem de discutat. Mulțumesc pt. datele referitoare la Diablo II. Pentru Nox ce calculator îmi trebuie? Configurație minimă. Dacă puneți poster în revistă, ar fi bine să fie pe format A2. Ce puteți să-mi spuneți despre jocul Revenant de la Eidos? E un RPG? În cazul în care CD-ul l-am primit zgâriat, ce pot face? Credeți că ar trebui să-mi instalez pe calculator (AMD K6II 350 Mhz) Windows 2000 în loc de '98? Merg mai bine jocurile? E mai stabil 2000?

Salut, Vlad!

Sper ca și cu publicarea acestei scrisori să-ți facem o bucurie. Configurația minimă necesară pentru NOX este Windows '95/'98 sau NT 4, Intel Pentium 200 Mhz MMX, 32 MB Ram, 300 MB spațiu pe harddisk, CD-ROM 8X placă video cu 2 MB RAM. Configurația recomandată este Intel Pentium II 266 Mhz, 64 Mb RAM, CD-ROM 18X. Dacă ai primit CD-ul zgâriat, te rugăm să-l

Câștigătorii concursului din nr. 3/iunie/2000

returnezi la redacția noastră, iar noi îți vom trimite un altul.

Windows 2000 este mai stabil dar jocurile nu merg mai bine.

Cât despre Revenant se poate spune ca este un RPG combinat cu o grămadă de acțiune, inițial fiind considerat o clonă de Diablo. Unul din punctele atractive ale acestuia este faptul că pe măsură ce eroul câștigă experiență, poate învăța noi tipuri și combinații de lovituri, precum și formule magice complicate.

Vom avea lunar câte un poster

Tibi Hrihorciuc

Salut, PC Games!

Mă numesc Tibi și am 12 ani. Pot să vă spun că am citit toate numerele PC Games apărute. Doresc să vă comunic sugestiile mele: puneți un megaposter; măriți numărul de pagini de la Tips&Triks. Vreau să vă spun că am un Celeron la 300 MHz, 64MB RAM, un Voodoo 3-2000 și jocul Soldier of Fortune nu-mi merge prea bine. Pe când un joc full version? De ce micșorați numărul de pagini, înainte erau 165? Să mai scrieți cheat-uri la Sims. Pe când un feedback la Daikatana? Și nu uitați: PC Games rules the world!

Salut, Tibi!

Îți mulțumesc pentru scrisoare. După cum vezi, posterul a apărut, urmând ca în viitor să satisfacem toate dorințele cititorilor noștri. Numărul de pagini va rămâne constant, la aproximativ 150 de pagini de informație. Cheat-uri pentru Sims vom mai publica în momentul în care vom mai avea. După cum probabil ai observat, și voi, cititorii, puteți să ne trimiteți cheat-uri pentru diferite jocuri. În numărul trecut a apărut testul la Daikatana. Feedback-ul va apărea în curând.

Top Nostalgic trimis redacției de dl. Zamfir Răzvan din București

- 1 Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- 2 Indiana Jones and the Last Crusade
- 3 Day of Tentacle
- 4 The Legend of Kyrandia 3
- 5 The Secret of the Monkey Island 2
- 6 Alone in the Dark 2
- 7 Sam and Max Hit the Road
- 8 Loom
- 9 Alone in the Dark 3
- 10 Leisure Suit Larry 6

Leu Nicolae din Galați

Felicitări, ai câștigat jocul NOX oferit de PC Games și Best Computers.



Antoși Cornel Dumitru din București

Felicitări, ai câștigat un CD-ROM Drive ACER40X oferit de PC Games și DARER.

Stoica Ovidiu Ionuț din Ploiești

Lupescu Cristian din București

Roncea Marius Andrei din Fundulea, jud. Călărași

Felicitări, ați câștigat câte un program antivirus RAV oferit de PC Games și firma GeCad.



Cele 25 de reviste PC Games au fost câștigate de:



- Galbageari Eduard Eugen din București
- Ianculescu Sorin din București
- Urda Bogdan din Moisei jud. Maramureș
- Cașu Ștefan din Constanța
- Simiuc Andrei Cătălin din Iași
- Militaru Marin din București
- Nuță Cristian din București
- Cristian Buzic din București
- Enache George din Brașov
- Iancu Răzvan din Constanța
- Zanfir Florin din București
- Toma Bogdan Ionuț din Galați
- Manea Andrei Cezar din Constanța
- Gavrilă Dragoș Liviu din Craiova
- Constantin Florin din Baș jud. Olt
- Tudor Angel din Beiuș jud. Bihor
- Dragomir Gabriel din București
- Bernicu Adrian din București
- Ionescu Tiberiu Cristian din București
- Gănescu Andrei din București
- Podașcă Gabriel din București
- Zanfir Ovidiu din Pitești
- Cezar Vasile din Suceava
- Nicolescu Alexandru din Ploiești
- Andronache Cosmin din Râmnicu Vâlcea

Calculatoare și Internet românesc (II)

În numărul 3 PC Games publica un articol despre dotarea cu calculatoare și prezența pe Internet a școlilor și firmelor românești. Spațiul avut atunci la dispoziție nu a permis atingerea unor aspecte interesante, pe care le vom prezenta în continuare.

Am site pe Internet, ergo sum

Se spune că o firmă care în anul 2000 nu este prezentă pe Internet nu există. E poate mult spus, dar adevărul nu este departe. O pagină Web permite afișarea de informații foarte variate, de la activitatea de bază a firmei, eventuale locuri de muncă în cadrul acesteia, diverse imagini și povești pentru "investitori" până la o mulțime de link-uri către firmele partenere și formulare de comandă a produselor proprii.

Unele firme au început deja să-și scrie adresele e-mail și Web pe pliantele ce sunt distribuite cu mărinimie în expoziții. Dar surpriză: vrei să afli mai multe despre firma X, tastezi repede adresa Web și... nimic. Ori adresa nu mai există, ori pagina este în construcție, ori s-au mutat la altă adresă, ori s-au retras din afaceri. Cine se află în spatele acestei stări de lucruri?

De cele mai multe ori aici îl găsim pe administratorul Internet al respectivei firme. A fi administrator nu presupune numai câteva cunoștințe de HTML, Java, rețele, ci și dorința și posibilitatea de a realiza o pagină Web perfect viabilă, din toate punctele de vedere: actualizarea informațiilor,

grafică decentă, timpi reduși de încărcare, securitatea paginii și a serverului, în principal, rapiditatea cu care clienții și vizitatorii ocazionali primesc răspuns la diferite cereri ce apar.

Nu chiar cetate inexpugnabilă

Am amintit de securitatea serverului. O problemă delicată, într-adevăr. S-au scris mii de articole despre securitatea rețelelor de calculatoare conectate la Internet, despre paginile de Web modificate de hackeri, despre viruși transmiși prin e-mail sau prin programe aduse de pe diferite servere, despre baze de date și slujbe pierdute, despre descinderi în forță ale poliției (americane, evident) în apartamente situate la etajul 35 a zgârie-norilor new-yorkezi. Să ne amintim relativ recentul atac al virusului Love-Letter, care, ascuns într-un e-mail "drăgăstos", a lovit în plin sute de mii de utilizatori, provocând pagube imense. Cei care au urmărit evenimentul au citit despre arestarea presupusului autor. Ei și? Mai sunt și alții care cu câteva cunoștințe elementare de programare și cu largul concurs al neștiinței marii majorități a utilizatorilor

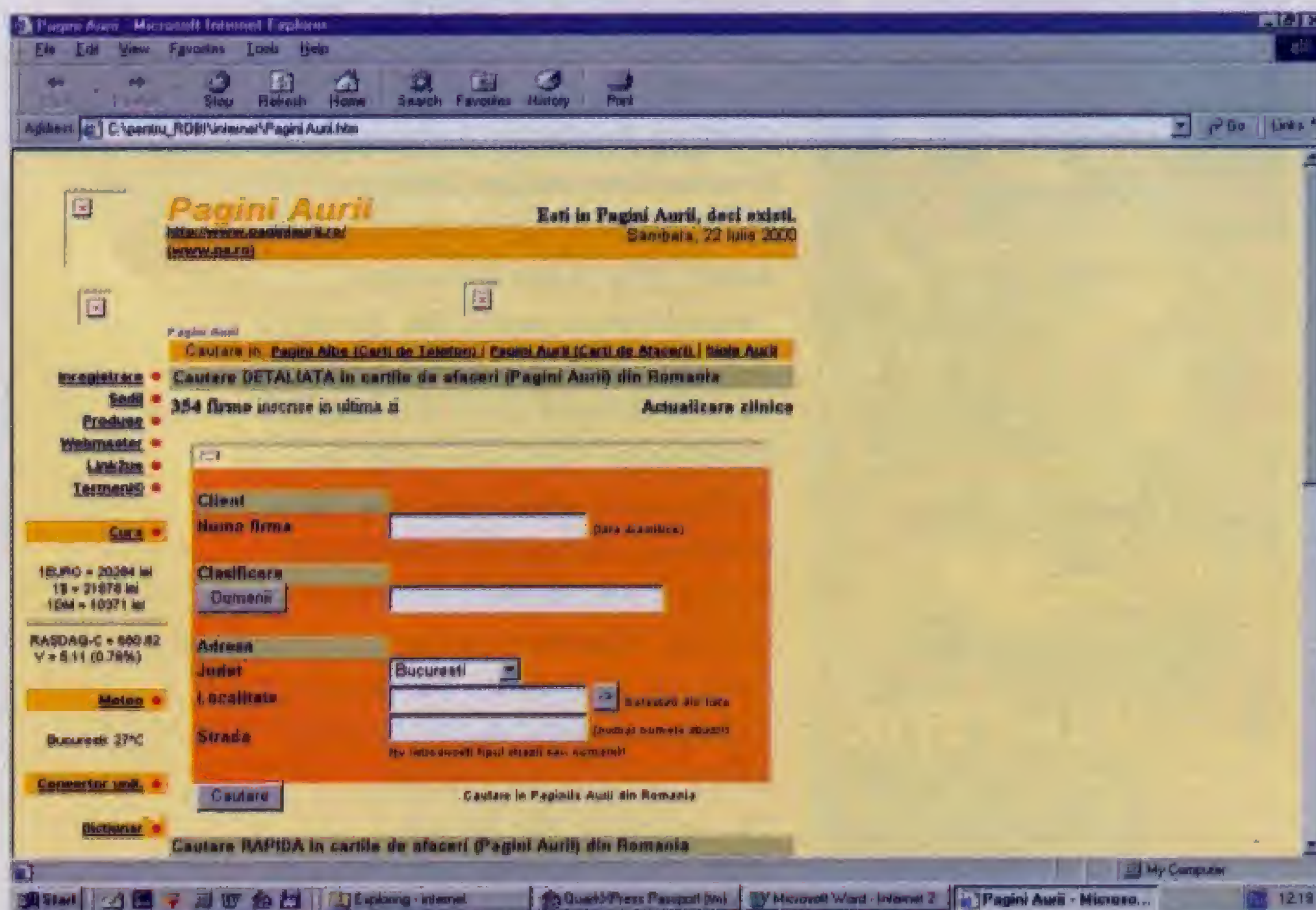
răspândesc în rețele aproape tot ce le dorește inima. Cel mai interesant mod de a afla informații sau de a ataca este de a trimite pe calculatorul victimei un virus de tip "cal troian" sau "backdoor", prin care hacker-ul va deține în câteva minute aproape tot controlul. Programe care se închid fără motiv, ferestre de dialog care se mișcă pe ecran, mesaje mai mult sau mai puțin amuzante care apar fără cunoscutele butoane OK și Cancel, dispariția sau mutarea fișierelor sunt doar câteva din efectele unui astfel de atac. Cine este vinovat în cazul unui atac pe Internet? În mod evident, cel care atacă, chiar dacă atacul sau a reușit sau nu. Este oare singurul vinovat? La prima vedere, da. Indirect, este vinovat și administratorul serverului, dar și utilizatorii stațiilor de lucru, care folosind diferite programe primite prin e-mail au facilitat atacul. Multe firme nu oferă prea multă libertate simplilor utilizatori. Aceștia nu au acces la toate informațiile, la toate programele, la toate calculatoarele, au drepturi numai "Read Only" sau li se interzice aducerea și utilizarea programelor din Internet.

Hackerul român ingenuu

Administratorii au în grijă nu numai propriul server, ci și toate stațiile de lucru. Serverul este, de obicei, protejat de un "firewall" de care se lovesc și se opresc atacurile intrușilor. Totul depinde de cât de bun este acest "firewall", dar nu întotdeauna el poate opri un hacker "motivată". Dacă hackerul este un "profesionist", posedă un calculator puternic și are certitudinea că nu va fi descoperit, atunci este de neoprit. În funcție de ce vrea, va aborda diferite tehnici de atac. Uneori se mulțumește numai cu citirea mesajelor e-mail ale utilizatorilor, cu modificarea paginilor Web, lăsând mesaje care să-i ateste trecerea pe acolo, dar poate fura date, șterge conturi e-mail, trimite faxuri aiurea, comandând diverse produse fără a le plăti etc.

În România atacurile hackerilor sunt relativ puține și nu din cauza nepriceperii acestora. Există servere care pot fi scoase din uz câteva zile cu un simplu program de tip "nuke" adus dintr-un site warez, fără a avea nici cele mai elementare cunoștințe de

Dacă hackerii au străpuns rețeaua, vinovat este și administratorul serverului, care nu a luat suficiente măsuri de precauție.



HABEO INTERNET ERGO SUM! O ediție din Pagine Aurii care nu se epulzează niciodată.

programare. Trebuie cunoscută adresa IP a serverului și gata. Hackerii români atacă mai mult pentru a se distra și pentru a-și face un nume. Ei nu urmăresc furtul de date, iar atacul lor se rezumă la modificarea aspectului paginilor Web și la remarci sarcastice la adresa administratorului. Uneori hackerii lasă un e-mail în cazul în care administratorul are nevoie de ajutorul lor pentru restabilirea informațiilor inițiale...

Democrație și anarhie pe Internet

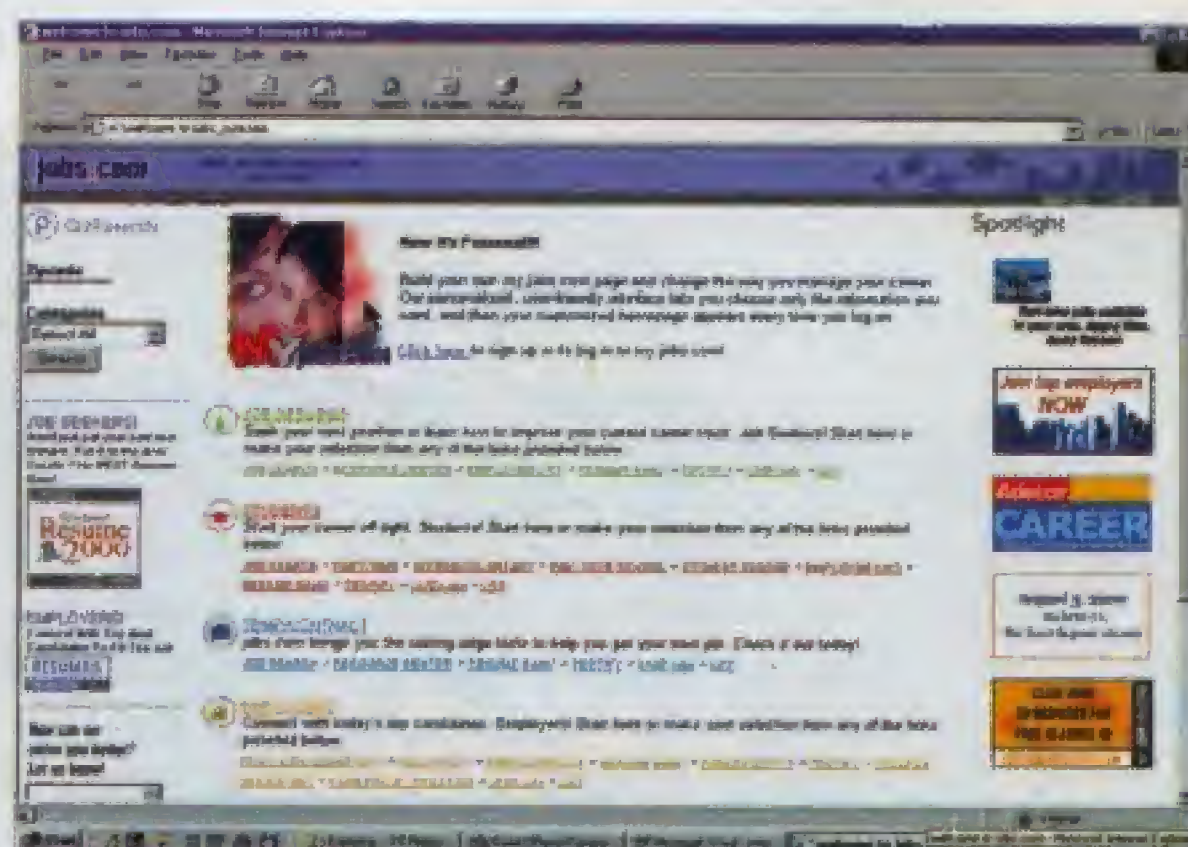
Un alt aspect care trebuie amintit aici ține de calitatea programelor aduse din Internet. Dacă aceste programe sunt luate de la firmele producătoare, atunci putem fi siguri că nu vom avea probleme. Dezavantaj: programele sunt shareware, adică trebuie plătite pentru a putea fi folosite la capacitate maximă. Ce face de obicei utilizatorul român pentru a evita plata? Caută o adresă warez, votează site-ul de zece ori și apoi este lăsat să aleagă dintr-o listă cu câteva sute de programe sau crack-uri pentru generarea key-ilor de deblocare sau înregistrare. Dezavantaje: legătura merge prost datorită numărului mare de vizitatori ai site-ului pirat, programele și crack-urile aduse pot conține viruși necunoscuți sau nu se instalează din diferite motive (protecție hardlock, lipsa unor fișiere), ori creează alte probleme (și nu mă refer aici la cele de conștiință). Cel mai mare pericol îl reprezintă prezenta virușilor din unele programe de pe Internet, puși acolo cu sau fără intenție, dar asta nu

mai contează, când pierzi zeci sau sute de ore de muncă. Ar fi bine ca toți utilizatorii de calculatoare conectați la rețeaua Internet să aibă în permanență câteva fișiere back-up cu ce au lucrat recent. De pe nici un calculator nu ar trebui să lipsească un program antivirus foarte nou și care să posede opțiunea de monitorizare în background.

Poiana cibernetică a lui Iocan

O preocupare destul de nouă a utilizatorilor români este chat-ul pe Internet cu persoane pe care le cunoaște sau nu, din același oraș și chiar din altă țară. Zilnic, mii de oameni merg la școală, serviciu sau Internet-café și discută on-line cu prietenii lor virtuali. Fie că folosesc mIRC, ICQ, Scoop, AOL, toți au nickname-uri, unele chiar amuzante, parole de acces, prieteni cu care se întâlnesc zi de zi și cu care discută lucruri serioase, afaceri, flirtează, se distrează citind mesajele altora, pornesc sau aplanează conflicte, trimit poze, poezii, fac sau rup prietenii, într-un cuvânt creează o lume a lor, în care oricine este binevenit.

O altă variantă, mai diferită, a chat-ului este forumul. Pe un site, alături de alte informații găsiți un loc în care va puteți exprima părerea cu privire la un subiect propus de către moderator sau de un vizitator oarecare. Subiectele sunt diferite, vom găsi discuții legate de politică, autoturisme, aparatură electronică, reviste, calculatoare, jocuri pe calculator, anunțuri și chiar bârfe pe diferite teme. Și aici apar conflicte, discuții în contradictoriu, glume răutăcioa-



IN CĂUTAREA TIMPULUI PIERDUT sau cum să te vinzi cât mai bine.

se, dar de fiecare dată există câțiva lideri care conduc discuția, fiind recunoscuți ca având cea mai avizată părere.

Cei care doresc să discute prin e-mail despre un anumit subiect se pot abona la o așa-numită listă de discuții, primind zilnic câteva mesaje cu părerea celorlalți. Acest mod de discuție este ceva mai ciudat, existând riscul de a primi câteva sute de mesaje e-mail zilnic, fapt ce poate duce la blocarea contului de poștă electronică.

Who's who

Pe site-urile românești se află uneori rubrici de anunțuri gratuite. Cele mai cunoscute și, evident, citite se găsesc la www.pcnet.ro, www.infolib.ro/marketplace, www.publicitatea.ro, www.okazii.ro, www.romaniabynet.com, www.infocities.ro, www.publisite.ro și multe altele. Veți găsi oferte de vânzare-cumpărare, intermediari, matrimoniale, locuri de muncă, licitații on-line, oferte speciale etc. Un site dedicat numai cererilor și ofertelor de locuri de muncă este www.ejobs.ro. Cei care își caută o slujbă au posibilitatea de a completa un formular, fiind adăugați într-o bază de date. Firmele care doresc să facă angajări caută în această bază de date după anumite criterii și își selectează personalul pentru interviuri. Ideea este excelentă, acest site fiind locul ideal de întâlnire a cererii și ofertei pentru locurile de muncă.

Într-un articol viitor vom prezenta și alte tipuri de site-uri românești, foarte diferite prin conținut, dar extrem de utile în navigarea pe Internetul românesc.

a consemnat Ionuț Ghionea



OUUDNAABNDI! Se poate surfa și având mize serioase, cum ar fi găsirea unui loc de muncă.

Instantaneu

Wanted: un text comic pentru poza lunii.



EROI CA NOI Variantele mini de la E3 ale principalilor actori din jocuri pozează pentru fotografi.

Bernicu Adrian din București este câștigătorul unui abonament pe trei luni la revista PC Games.

Dacă aveți o idee mai bună pentru textul din imagine (dreapta), trimiteți-ne-o prin poștă, sau mai simplu și mai direct prin e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru: Poza Lunii
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, bl. PB9,
ap. 3, cod 3700, ORADEA, jud. BIHOR
redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro
WWW: www.pcgames.ro

Excluși angajații PC Games



CHEEEEEEESE Creatorul lui Daikatana, John Romero și designerul de nivele Stevie Case



Următorul număr PC Games va fi un număr jubiliar cu ocazia împlinirii a opt ani de existență a revistei.

PC Games 6/2000

TERMEN DE APARIȚIE

Ediția specială a PC Games va apărea până la data de 20 septembrie.

Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acestora.

Diablo 2 Tips&Tricks

Găsirea unor unique items, Galungarea monștrilor și cercetarea unor catacombe pline de mistere: lumea-și ține respirația de la apariția lui *Diablo 2*, la începutul lunii iulie. Vă vom arăta cum să scoateți într-adevăr totul din modul multiplayer, cu ce personaje ar trebui să porniți în lupte, cum se echipează cel mai repede un personaj și la ce să fiți atenți când tratați cu ceilalți jucători de *Diablo 2*. În rubrica

Tips&Tricks analizăm nu numai toate quest-urile, scenele și adversarii, ci vă arătăm și cum puteți ajunge cu niște trucuri simple la obținerea victoriei în Battle.Net. Cei ce nu s-au săturat de *Diablo 2* nu au voie să scape numărul 6 al PC Games.

Grand Prix 3

Atât de real, încât Schumacher, Häkkinen & Co. s-ar putea antrena cu el: *Grand Prix 3* lasă în urmă la capitolul realitate orice alt joc de Formula 1 apărut până acum. Cuprinzătorul test PC Games aruncă o privire pătrunzătoare sub capota celui mai așteptat joc de curse din această perioadă.

Age of Empires 2: The Conquerors

Sunteți pregătit pentru noi aventuri? În add-on-ul celui mai popular joc de strategie în timp real al lunilor trecute, vă întâlniți ca nobil conchistador cu Montezuma și alți războinici azteci sau le arătați dușmanilor, din postura lui Attila, ce înseamnă să fii hun. PC Games vă prezintă toate campaniile, popoarele, tehnologiile și unitățile.

The Sims - Livin' Large

Ați terminat deja toate carierele din Sims? Ați folosit toate tipurile de mobilă și de comunități? Atunci precis vă bucurați de Livin' Large, add-on-ul pentru simulația de succes de la Maxis. PC Games îi prezintă pe noii carieristi și aruncă o privire asupra noilor features de la Sims.



PROGNOZA VREII Sunteți la fel de rapid pe ploaie ca "zeul ploii", Schumacher?



CARTEA JUNGLEI În add-on-ul de la AOE 2 străbateți noi regiuni ale lumii.



EXPERIMENT DE FAMILIE Mulțumită Livin' Large, puteți să vă mutați acum în Sims chiar și într-o cetate.

KBA - mașină de tipărit offset în coli

Rapida 72K



World champ for sale

Înscrisă în
Guinness Book of Records
cu viteza de
21.200 coli pe oră,
Rapida 72K
este cea mai rapidă mașină
de tipărit offset
din lume.



Distribuitor autorizat:
GRAFITEC S.R.L.

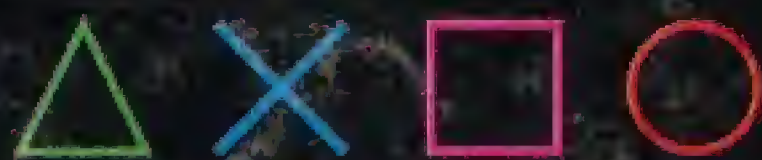
România, 3700 - Oradea, str. Dunărea, nr. 18, ap. 2,
mobil: +40-92-549054, +40-92-263087

tel/fax: +40-59-460095, e-mail: grafitec@rdsor.ro

PlayStation



Ai jocul în sânge.



www.playstation-europe.com

PlayStation este marcă înregistrată Sony Computer Entertainment Inc.

Consola originală PlayStation este însoțită de certificatul de garanție oficial, emis și onorat de Sony în România. Jocurile originale cât și certificatul de garanție au un marcaj distinct tip hologramă.

